

M!
GAMES
2/2010 AUSGABE 196
CyberMedia WWW.MANIAC.DE

Black or White



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 41.

2009 war ein turbulentes Jahr: Finanzkrise, Bundestagswahl, Schweinegrippe, Barack Obama, 60 Jahre Bundesrepublik Deutschland, Opel, Quelle, Burj Dubai, Michael Jackson – nur einige der Schlagwörter, die in den Geschichtsbüchern festgehalten werden. Was sich in den letzten zwölf Monaten bei Videospielen getan hat, findet Ihr dort nicht – wohl aber bei uns! Ab Seite 94 blicken wir zurück auf die Games, Trends und Themen, die uns beschäftigt haben: Project Natal, PS3 Slim, DSi, PSPgo, "Call of Duty: Modern Warfare 2", "Assassin's Creed II", "New Super Mario Bros. Wii" und Winnenden sind in unserem Metier niederschreibwürdige Begriffe gewesen.

Aber M! schaut auch nach vorne – und da erkennen wir eine sich auftürmende Welle von Spielen, welche die dunklen Seiten der menschlichen Seele, Fabelwesen und Gräueltaten zeigen. Dem virtuellen Grusel-Revival haben wir daher eine opulente Artikelstrecke gewidmet: Ab Seite 6 stellen wir die Titel vor, die Euch den Atem stocken und das Herz bis zum Hals schlagen lassen. Messerscharf abgrenzen lässt sich das Genre nicht, folgerichtig findet Ihr in unserem Horror-Special auch Games wie "Heavy Rain" und "Castlevania: Lords of Shadow", die entweder in die Subkategorie Thriller fallen oder mit klassischen Monster-Motiven kokettieren.

Natürlich sind bei solch einem Thema immer Kandidaten dabei, die sich ihre spitzen Zähne am deutschen Jugendschutz ausbeißen werden. "Dead Rising 2" und "Splatterhouse" wären solche Anwärter, "Aliens vs. Predator" veröffentlicht Sega hierzulande gleich gar nicht. Aber alles halb so wild: Im Ausland findet Ihr diese Spiele ungeschnitten – und in der Regel zu einem unverschämt günstigen Preis. Wo Ihr bis zu 50% spart, bei welchen Händlern Ihr wie bestellt und welche Zoll-Tücken Euch bei der Einfuhr erwarten, klären wir in unserem Import-Ratgeber ab Seite 42.

Zu guter Letzt möchten wir Euch ein gesundes und erfolgreiches Jahr 2010 wünschen. Bleibt uns und Eurem Lieblingshobby gewogen und genießt den Winterurlaub. Wir werkeln derweil an der ein oder anderen inhaltlichen Veränderung – lasst Euch überraschen!



Limited Edition

Sammler aufgepasst!
Zum ersten Mal in der 16-jährigen Geschichte unseres Magazins haben Leser am Kiosk die Wahl zwischen zwei Cover-Varianten. Welche gefällt Euch besser? Und: Sollen wir diese Aktion wiederholen? Schreibt uns unter leserpost@maniac.de!



EXTENDED



TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW


38 Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers


34 Splinter Cell: Conviction

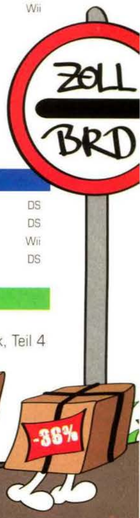

50 Darksiders

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

RUBRIKEN

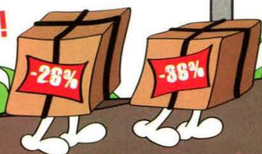
ONLINE



IMPORT

TECHNIK

Spiele zum halben Preis!
Der große M!-Ratgeber
ab Seite 42



ATTACKE DER HORROR-SPIELE

Die Durststrecke ist vorüber: Zombies, Wiedergänger, Geister, Serienkiller und andere mordlüsterne Wesen drängen mit Macht auf die Konsolen. M! zeigt die Games, die Euch 2010 das Blut in den Adern gefrieren lassen.



Horror-Spiele waren in den letzten Jahren kontinuierlich präsent – die Zahl blieb aber überschaubar. Nächstes Jahr jedoch bekommen Fans der schaurigen Unterhaltung die volle Packung. Der gepflegte interaktive Grusel erlebt ein beeindruckendes Revival.

Auf den folgenden Seiten sezieren wir 15 vielversprechende Titel, geben Software-Empfehlungen für alle aktuellen Systeme und stellen Euch die atmosphärischsten Horrorspiel-Soundtracks vor. Damit stimmt Ihr Euch schon jetzt auf die bevorstehende Gruselsaison ein und stärkt Euer Nervenkostüm – denn Nerven wie Drahtseile werdet Ihr 2010 brauchen! *os*

SPARTEN-GUIDE

Auf den folgenden Seiten findet Ihr diese Box, die Euch auf einen Blick zeigt, welche Schwerpunkte ein Spiel setzt.







INHALT

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

Der komplette Teil 5, zwei neue Missionen, sexy Kostüme und ein erweiterter 'Söldner-Modus – könnt Ihr da widerstehen?



Wer "Resident Evil 5" verschlungen hat, erinnert sich an folgende Szene: Chris Redfield und Jill Valentine erkunden ein düsteres Herrenhaus und treffen am Ende auf Bösewicht Wesker sowie den gealterten Ozwell E. Spencer, seines Zeichens Gründer des Pharmakonzerns Umbrella und damit Urheber der serienprägenden Zombieplage. Fans hätten ihr letztes Hemd gegeben, diese Szene selber spielen zu dürfen – aber es war ihnen nicht vergönnt. Tatenlos mussten sie die Ereignisse als Zwischensequenz über sich ergehen lassen.

Ein Jahr nach der Veröffentlichung springen "Resident Evil"-Jünger vor Freude im Kreis – Hersteller Capcom bringt eben diese Mission als Download-Inhalt unter dem Namen "Lost in Nightmares". Und nicht nur das: Die zweite Episode "Desperate Escape", in der Jill und Josh Stone die Hauptrollen spielen, folgt zwei Wochen später. Während das erste Add-on Erinnerungen an selige "Resident Evil 1"-Herrenhaus-Tage heraufbeschwört, verspricht das zweite Zusatzpaket Nonstop-Action mit Massen an Gegnern. Beide Download-Abenteuer bestreitet Ihr alleine oder zusammen mit einem menschlichen Partner im Koop-Modus – per Splitscreen oder online.



PS3 Jubel! Chris und Jill durchforsten das Herrenhaus des Umbrella-Gründers Spencer.

Ein aufgebohrter 'Söldner'-Modus mit acht neuen spielbaren Charakteren samt einem frischen Waffenarsenal und ausgefallenen Outfits für Eure Alter Egos (z.B. das sexy Märchenkostüm von Sheva) komplettieren die herunterladbaren Inhalte. Episode 1 und das Kostüm-Paket 1 stehen ab dem 17. Februar zum Download bereit, Episode 2 samt Kostüm-Paket 2 folgt am 3. März (die PS3-Pendants erscheinen jeweils einen Tag später). Für die Missionen werden 400 MS-Punkte (ca. 5 Euro) fällig, die Outfit-Sets kosten 160 MS-Punkte (ca. 2 Euro).

Wer Downloads verschmäht, bekommt ab 12. März die "Resident Evil 5: Gold Edition", die das Hauptspiel inklusive aller Zusatzinhalte auf Disc vereint. Zumindest die PS3-Version, der Xbox-360-Fassung liegt lediglich ein Download-Gutschein bei. Der Preis? Moderate 50 Euro. *os*

IN BEWEGUNG

Auf der Tokyo Game Show 2009 kündigte Capcom für die überarbeitete PS3-Version von "Resident Evil 5" die Unterstützung des Motion Controllers an. Ein Mitarbeiter spielte live Teile des ersten Szenarios – in der linken Hand das PS3-Pad, in der rechten einen Bewegungs-Controller (siehe Bild). Wie bei der Wii-Version des vierten "Resident Evil"-Teils diente ein Zielkreuz als Orientierungshilfe. Zurzeit schweigt sich Capcom darüber aus, ob diese Option im fertigen Spiel enthalten sein wird.



DU WILLST...

ZOMBIES ZERTEILEN? ...gehe zu "Dead Rising 2" auf Seite 9

PANIK IM WELTALL? ...gehe zu "Dead Space 2" auf Seite 18

System	PS3, 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	12. März

DAS GEFÄLLT UNS:
- Teil 5 plus Boni zum moderaten Preis
- Zusatzszenario 1 verspricht Old-School-Herrenhaus-Horror
- Zusatzszenario 2 setzt auf Panikatmosphäre mit Horden von Gegnern

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- optionales Strafen beim Schießen

FAZIT » Tolles Spiel plus umfangreiches Add-on: Die Zusatzmissionen liefern mehrere Stunden Horror-Action und Spukhaus-Flair.



PS3 Für den 'Söldner'-Modus gibt es neue Klamotten, Charaktere und Waffen – ob dieses Outfit Chris aber wirklich steht...?



360 Action satt: In der zweiten Zusatz-Episode fliehen Jill (im Bild) und Josh aus einem Tricell-Komplex.

DEAD RISING 2

Die Zombies sind wieder los: Capcom sprengt mit der neuen Untotenschlacht alle Geschmacksgrenzen.



Im Sommer 2007 setzte "Dead Rising" das Abschlachten von Zombiemassen so explizit in Szene, dass es in Deutschland im Eiltempo beschlagnahmt wurde. Trotzdem blieb Capcom der Thematik treu: Weil in Japan die Erkenntnis reifte, dass Splatter ein westlich orientierter Fetisch ist, bekam ein kanadischer Entwickler den Auftrag für den Nachfolger. Vorher hat Blue Castle Games allerdings nur an Baseballspielen wie "The Bigs" gewerkelt, wohl auch deshalb nimmt Zombie-Mastermind Keiji Inafune weiterhin eine aktive Rolle beim Projekt ein.

Seit dem Erstling sind einige Jahre vergangen, in denen sich Amerika mit dem Untoten-Problem arrangiert hat. Infizierungen wurden eingedämmt, unglückliche Opfer dienen als Futter für eine derbe Gameshow im Glücksspielparadies Fortune City: Bei "Terror of Reality", das zugleich als Aufhänger für Online-Mehrspieler-Partien dient, treten bis zu vier Teilnehmer an. In mehreren Disziplinen werden möglichst viele Zombies zerfleischt – mal mit einem Kettensägen-Motorrad, mal durch Überrollen per überdimensionalem Hamsterball. Dann überzieht ein neuer Ausbruch die Metropole, in der Ihr Euch mit dem neuen Helden Chuck Greene wiederfindet: Der Blondschopf ist ein Ex-Motocross-Ass und kümmert sich um seine Tochter. Entsprechend lautet sein Ziel, die Kleine vor den Untoten zu schützen.

Alles, was Ihr dabei irgendwie zu fassen bekommt, wird zur Waffe umfunktioniert – seien es Flaschen, Mobiliar, Samuraischwerter oder Knarren. Zielt Ihr mit Bleispritzen, wechselt die Ansicht ins "Resident Evil"-Format, ansonsten gibt Euch die Kamera etwas mehr Raum. Den braucht Ihr auch, denn die Zahl der gleichzeitig herumlümmelnden Zombies wurde gegenüber Teil 1 erhöht – Übersicht gehört nicht zu den Stärken von "Dead Rising 2".



360 Mit dem Rollstuhl bahnt Ihr Euch einen Weg durch die Massen – aufgemotzte Modelle haben mehrere Maschinengewehre montiert.

Offensichtlich hat sich Entwickler Blue Castle vor allem darüber Gedanken gemacht, wie man am kreativsten Untote zerschlitzt, verbrennt, köpft und anderweitig verstümmelt. Jede Gewaltaktion ist detailliert in Szene gesetzt, was im bunten Glitter eines Spielkasinos noch verstörender wirkt als im biederen Einkaufszentrum des Vorgängers. Ob die Designmacken des Erstlings ausgebügelt wurden, ist dagegen noch ebenso offen wie die Frage, ob rund um die Gewaltakte ein gehaltvoller spielerischer Rahmen existiert. Ausschließen können wir wohl eine Deutschland-Veröffentlichung, dafür wird viel zu provokativ gekillt. *us*

DU WILLST...

LIEBER IN DIE FREIE NATUR? weiter bei "Dead Island" auf Seite 19

MEHR KLASSIK-MONSTER? weiter bei "Castlevania" auf Seite 18



360 Im Kasino schiebt Ihr mit dem Billard-Queue keine ruhige Kugel, sondern stecht damit lieber Untote ab.



360 Bei der makabren 'Terror is Reality'-Gameshow unterzieht Ihr Zombies dem Elchtest.

System	**PS3, 360**
Entwickler	**Blue Castle Games, Kanada**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
» Fortune City ist eine schicke Kulisse
» völlig durchgeknallte Metzelmöglichkeiten
» Mehrspieler-Modi

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» zu viele Zombies kosten Übersicht
» weniger unfaire Speicherfunkion wäre gut

FAZIT » Maximale Splatterkost voller absurder Ideen – bleibt zu hoffen, dass im ultrabrutalen Chaos auch eine spielerische Seele steckt.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Sexuelle Rollenspiele, Dosenbier und ein Hasenfuß – oder wie sich "Silent Hill" drastisch verändert.



Während Capcom seine "Resident Evil"-Marke mit Teil 4 neu erfand und in der jüngsten Fortsetzung konsequent zum Action-Kracher veredelte, schlingert die "Silent Hill"-Serie seit dem vierten Teil identitätssuchend von einem Entwickler zum nächsten. Schon vor einigen Monaten berichteten wir vom Vorhaben des englischen Studios Climax, mit einer mutigen Neuinterpretation des ersten "Silent Hill"-Abenteuers für frischen Wind zu sorgen. Als wir die engagierten Briten in Portsmouth besuchten, begegneten wir sogleich vertrauten Charakteren wie Harry Mason, der wie schon im japanischen Original von 1999 in dem verlassenen Städtchen nach seiner Tochter Cheryl sucht. Auch die Polizistin Cybil Bennett ist vor Ort, eine Taschenlampe und eine unheimliche Parallelwelt voller bizarrer Wesen gibt es ebenfalls in "Shattered Memories". Damit enden die Gemeinsamkeiten jedoch. Die allgegenwärtigen Kämpfe und Rätsel der Vergangenheit, die Euch kreuz und quer durch die Spielwelt scheuchten, sind passé. Stattdessen wird vor Monstern geflüchtet, in ruhigeren Passagen erkundet Ihr sorgfältig die Umgebung, um Informationen zu sammeln und meist einfache Knobelaufgaben zu lösen. Als weitere Neuerung präsentieren die Entwickler mit 'Psychogaming' ein Konzept, das anhand mehrerer Fragen zu Beginn und nach jedem Kapitel ein Profil des Spielers erstellt und das Geschehen daran anpasst.

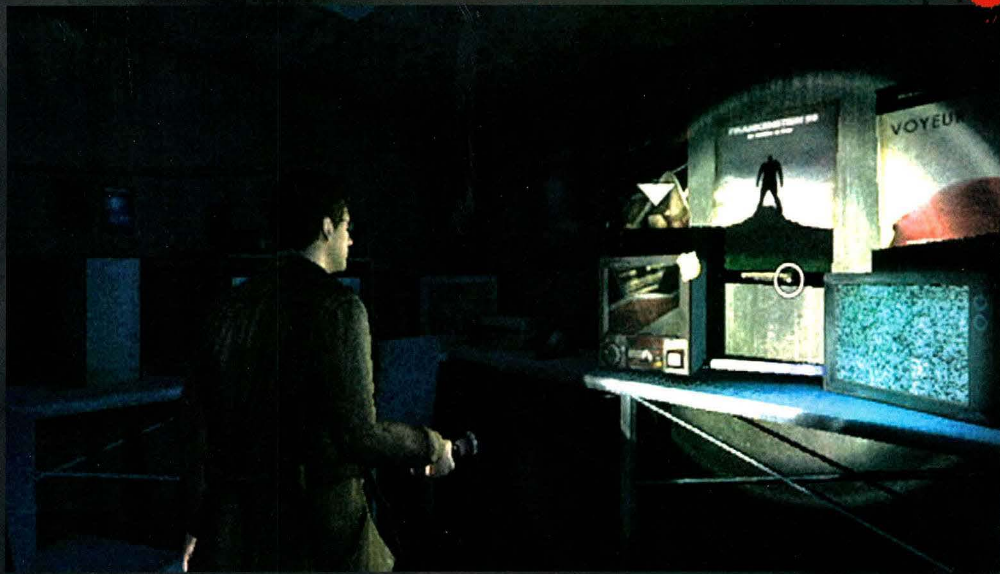
Spiel mit der Psyche

Auch wir haben eine Frage: Geht das Konzept auf? Deshalb widmeten wir uns ausgiebig einer vollständigen, weit fortgeschrittenen Wii-Version des Spiels. Nach mehreren Durchgängen, die mit jeweils rund fünf Stunden knapp gehalten sind, wissen wir mehr. "Silent Hill: Shattered Memories" rückt die erzählte Geschichte und das Erkunden der Spielwelt in den Vordergrund, was je nach Euren Angaben etwas anders verläuft. Nach einer anfänglichen Befragung durch den Psychologen Dr. Kaufman irrt Ihr als Harry Mason durch die verlassene, verschneite Stadt. Die Wii-Fernbedienung wird zur Taschenlampe, mit der Ihr Euch umseht, das Nunchuk dient zum Bewegen. Auf meist linearen Pfaden sucht Harry nach Hinweisen, Schlüsseln und Schaltern, um den weiteren Weg zu ebnen. Hier bemerken wir die ersten Psychogaming-Unterschiede: Auf einem vergammelnden Spielplatz durchsuchen wir Getränkedosen

> Fleischfarbene Kreaturen heften sich kreischend an Eure Fersen.

Wii Abhängig von Euren Malkünsten (rechts) passt sich die Farbgebung von Harrys Haus an. Spielerisch hat das zwar keine Auswirkung, dafür erwartet Euch im Haus eine Überraschung.

Wii Der Psychologe Dr. Kaufman kramt in Euren Erinnerungen und lässt Euch eine Skizze Eures Hauses ausmalen.



Wii In der meist dunklen Spielwelt gibt es allerhand mit der Taschenlampe zu erkunden, deshalb weisen kleine Dreiecke wie über dem linken Monitor auf interaktive Objekte hin.

nach einem Schlüssel. Mal sind sie rot, mal grün. Haben wir Dr. Kaufman gestanden, dass uns Alkohol beim Entspannen hilft, finden wir hier eine Bierdose. An anderer Stelle stöbern wir in einem Geschäft, die Atmosphäre ist dicht und angespannt. Wir stehen mit Harry vor Schnapsflaschen, doch der meint lapidar: "Dafür ist jetzt keine Zeit." Ähnlich dezent gestaltet sich auch die Variation im Kontakt mit Harrys albtraumhaften Verfolgern: Sobald sich die Stadt in dickes Eis hüllt, heften sich fleischfarbene Kreaturen kreischend an Eure Fersen. Manchmal sind die Verfolger gesichtslos, mal tragen sie abstrakte Formen auf den Schultern, auch ein Mund und weibliche Wesen wurden gesichtet. Die Veränderungen fallen jedoch kaum auf, da die wiederkehrenden Jagden selbst ganz und gar nicht subtil verlaufen. Mangels Waffen verlasst Ihr Euch einzig auf Eure Beine und Euren Orientierungssinn. Lediglich seltene Leuchtfackeln und umgestoßenes Mobiliar bremsen die aufdringlichen Biester kurzzeitig. Das Panikgefühl ist enorm – vor allem, wenn Harry per Steuerkreuz nach hinten blickt. Seid Euch sicher: Mindestens ein Verfolger hängt kaum zwei Meter entfernt an Euch dran! Blau gerahmte Türen und Vorsprünge weisen auf interaktive Objekte hin, einen Wegweiser durch das Labyrinth gibt es nicht. Zwar könntet Ihr auf eine Karte sehen, doch dafür mit Rennen aufzuhören, ist ein hoher Preis. Hartnäckig umklammern Euch dann die Monster von allen Seiten. Nur mit entsprechender Bewegung der Fernbedienung schüttelt Ihr die Verfolger ab, ehe sich weitere auf Euch werfen und die Jagd beenden. Noch trüben kleine Ruckler beim Aufstoßen der blauen Pforten die adrenalingetränkte Flucht vor Harrys Häschern. Die Abschnitte können zudem ein gewisses Trial&Error-Flair nicht leugnen, nervenzerrend und mitreißend sind sie aber allemal.

Dennoch sorgen die Passagen für ein grundlegendes Problem: Schnell begreift der Spieler die Formel 'Eis=Monster=Rennen'. Im Umkehrschluss lernen wir, dass es außerhalb der Eisabschnitte keine Bedrohung gibt – wovor also fürchten? Dennoch ist Harrys Suche nach Töchterchen Cheryl atmosphärisch durchweg in Topform. Die für Wii-Verhältnisse hervorragende Grafik, die unheimliche Geräuschkulisse beim Erkunden sowie die gelungene Musik leisten dazu ihren Beitrag. Erneut hat sich Akira Yamaoka ans Mischpult gesetzt und frische Kompositionen gezaubert, die – passend zur Eisthematik – mit klareren Klängen als bislang die Stimmung kongenial einfangen. Die finsteren Schauplätze verändern sich abhängig von Eurem Verhalten und strotzen vor Details. Hochaufgelöste Notizen und Poster bemerkt jedoch nur, wer die Umgebung ausgiebig inspiziert. *mh*



Wii Harry stöbert geheime Text- und Sprachnachrichten auf, die meist verstören und mitunter Licht ins Storydunkel bringen.

DU WILLST...

MEHR ACTION? weiter bei "Resident Evil 5 – Gold Edition" auf Seite 8

MEHR KINDER? weiter bei "BioShock 2" auf Seite 19

System	**PS2, Wii, PSP**
Entwickler	**Climax, England**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Adventure**
Termin	**Februar**

DAS GEFÄLLT UNS:
» hervorragende, detailverliebte Grafik
» einwandfreie Steuerung
» spannende Geschichte mit Wiederspielwert
» stimmungsvoller Soundtrack

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» kleine Ruckler beim Öffnen von Türen

FAZIT » Mutige Neuinterpretation eines Horrorklassikers, die durch ihre enorme Zugänglichkeit auch unerfahrene Spieler das Fürchten lehrt.

SPLATTERHOUSE

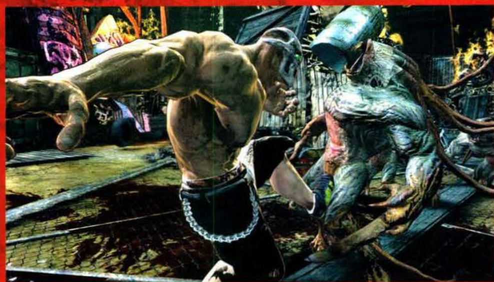
Was lange währt, wird richtig blutig? Das Remake der Pixel-Metzelei will seinem Namen alle Ehre machen.



1988 debütierte mit "Splatterhouse" ein schlichtes Sidecroll-Beat'em-Up in den Spielhallen, das lange vor "Mortal Kombat" eins begriff: Ist die Action blutig, verzeihen Zocker die ein oder andere Designmacke. Umso erstaunlicher, dass es Konsolen-Umsetzungen und -Nachfolger in Deutschland unbeschadet durch die Jugendschutzinstanzen schafften.

Nun steht uns eine Neuauflage für PS3 und Xbox 360 ins Haus, die unruhige Zeiten hinter sich hat: Die ursprünglichen Entwickler BottleRocket (u.a. "The Mark of Kri" auf PS2) zerstritten sich mit dem Auftraggeber Namco-Bandai, der kurzerhand den Auftrag stornierte und die Macher des indizierten "Afro Samurai" mit der Fertigstellung beauftragte. BottleRocket ging daraufhin pleite – viele Mitarbeiter wurden jedoch von Namco-Bandai übernommen.

Ungeachtet des Tohuwabohus setzt das neue "Splatterhouse" vor allem auf eins: jede Menge Gewalt. Held Rick Taylor muss seine entführte Freundin vor Dämonen und Monstern retten. Dazu schnappt er sich die mystische 'Terror Maske', die ihren Träger in einen übermenschlichen Muskelprotz verwandelt. Damit zieht Rick los und fetzt alle Feinde in Stücke – buchstäblich, denn abgetrennte Gliedmaßen setzt Ihr ebenso als Waffen ein wie konventionelle Meuchelwerkzeuge wie Kantholz und Eisenrohr. Anders als bei den Bitmap-Vorgängern bewegt Ihr Euch freier und erforscht die nähere Umgebung, sogar ein paar Hüpfpassagen sind angesagt. Wie gut diese ins derbe Schlachtfest passen und ob die Gewaltorgie auf Dauer genügend Abwechslung bietet, ist noch schwer zu sagen. Klar scheint nur eins: Nach Deutschland dürfte es der Titel entweder gar nicht oder nur extrem beschnitten schaffen. *us*



PS3 So ist's richtig: immer dorthin treten, wo es am meisten weh tut...



PS3 Jetzt nur nicht ausrutschen: Held Rick quetscht den letzten Tropfen Lebenssaft aus seinen Gegnern.

DU WILLST...

ETWAS STORY UND VIEL BLUT? weiter bei "Dead Rising 2" auf Seite 9

MEHR PSYCHO-HORROR? weiter bei "Heavy Rain" auf Seite 14

System	**PS3, 360**
Entwickler	**Namco-Bandai, USA**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Grafik setzt Thematik passend um
- unkompliziertes Konzept
- dicke Bosse sorgen für Spektakel

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Klopperei könnte auf Dauer fade werden
- Hüpfeinlagen dürfen nicht stören

FAZIT » Aus dem Sidescroll-Oldie wird eine 3D-Metzelei mit zeitgemäßer Optik – und hoffentlich etwas Tiefgang.

DANTE'S INFERNO

Ein gefallener Kreuzritter steigt in die Hölle hinab, um seine große Liebe zu retten. M! spielt das große Actionkino Probe.



Vor zehn Monaten haben wir das höllische Hack'n'Slay enthüllt und uns über die knackigen Kampfkontrollen, den eigenständigen Stil und das morbide Setting gefreut – Sorge bereitete uns jedoch die frappierende spielerische Ähnlichkeit zu "God of War". Kurz vor dem Release gehen wir mit Dämonenschlächter Dante erneut auf die Pirsch, dies sind unsere Erkenntnisse.

Noch immer ist Kratos' unfreiwillige Patenschaft in fast jeder Einstellung sichtbar: Das beginnt mit der 'spartanischen' Knopfbelegung und hört bei Quick-Time-Kills noch lange nicht auf – Dante weicht per rechtem Stick elegant aus, zaubert wie Sonys Kriegsgott und holt neue Lebensenergie bzw. Mana aus Kisten... äh... Quellen am Wegesrand. Eine Standpauke mit dem Tenor "Ja habt ihr denn keine eigenen Ideen" heben wir uns für die finale Produktbesprechung, auch bekannt als Test, auf – schließlich haben wir bislang nur einen kleinen Teil von "Dante's Inferno" gesehen.

Dort erspähten wir zu unserer Freude auch einige frische Features: Wenn Dante einen schwachen bzw. angeschlagenen Feind mit seiner Sense greift, habt Ihr die Möglichkeit, Euer Opfer entweder rabiat über den Jordan zu schicken oder es mit der Macht des Kreuzes sanft von seinem Leiden zu erlösen. Euer Held nutzt das Kirchensymbol sogar im wildesten Kampfgetümmel – macht den Actionexorzist und schickt der Teufelsbrut eine kreuzförmige Energieladung entgegen. Besonders praktisch ist das bei brennenden Feinden: Das heilige Lüftchen löscht die Flammen und Dante kann auch morgen noch ohne Brandblasen zuschlagen.

Trotz vieler schlichter Modelle und grober Texturen begeisterte uns die visuelle Umsetzung der literarischen Vorlage "Die göttliche Komödie": Echtzeitdialoge gehen nahtlos in stimmungsvoll gerenderte Story-Schnipsel über – schließlich zeigen düstere Comic-Szenen mit viel Blut und nackter Haut die hässliche Fratze der katholischen Kreuzritter – vor allem das christlich-prüde Amerika könnte sich an dieser Darstellung stören. Dass "Dante's Inferno" in Deutschland ungeschnitten erscheint, überrascht uns kaum: Zwar macht der Höllengänger keine Gefangenen und verschüttet reichlich Dämonenblut, von der rohen Brutalität der letzten "God of War III"-Demo war unser Probezock mit Dante aber weit entfernt.

"Dead Space"-Fans freuen sich übrigens auf die Europa-exklusive "Death"-Edition – mit Isaac Clarke als spielbarem Charakter, Bonus-DVD und Soundtrack. *ms*



PS3 Schon in den ersten Spielminuten zieht Dante dem Tod einen Scheitel – die cool inszenierte Hinrichtung vollzieht Ihr per Quick-Time-Event.



PS3 Unter der Erde tritt Dante diesem Ungetüm gegenüber: Habt Ihr es mit einigen Attacken weichgekocht, dürft Ihr das Monstrum erklimmen und bändigen.

DU WILLST...

WIRBELSÄULEN AUSREISSEN? ...gehe zu "Aliens vs. Predator" auf Seite 16

DIE WELT AM ABGRUND SEHEN? ...gehe zu "I am Alive" auf Seite 18

System	PS3, 360, PSP
Entwickler	Visceral Games, USA A2M, USA (PSP)
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	5. Februar

DAS GEFÄLLT UNS:
- coole Story & Spielwelt
- reichlich Moves, Waffen & Zauber
- bewährt spaßiges Spielprinzip, das...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- ..."God of War" reichlich dreist kopiert
- Dante kämpft weniger wuchtig als Kratos
- durchwachsene Grafik

FAZIT » Kompetente Adaption des "God of War"-Prinzips – wegen der fantasievoll-düsteren Spielwelt sehr reizvoll.

HEAVY RAIN

Das gibt Tränen: Der PS3-exklusive Psychothriller zieht dem Videospiel die Kinderschuhe aus.



Der 40-jährige Franzose, der Euch unten auf dieser Seite freundlich entgegenblickt, heißt im echten Leben David de Gruttola – wir Spieler kennen ihn besser unter dem Pseudonym David Cage und als Kopf des Entwicklerstudios Quantic Dream. David stellt dem Videospiel ein hartes Zeugnis aus: "Die Industrie steckt derzeit in einer Identitätskrise: Wir machen weiterhin Spiele für 12- bis 15-jährige Kinder, wo doch der durchschnittliche Zocker 35 Jahre alt ist." "Heavy Rain" heißt seine Antwort auf die Krise. Es soll Grenzen einreißen, Erwachsene zu Tränen rühren, sie schockieren, sie emotional berühren. Die Zielgruppe des PS3-exklusiven Titels umreißt Monsieur Cage so: "Wir wollen auch Leute erreichen, die Thriller wie 'Sieben' oder 'Das Schweigen der Lämmer' mögen – 'Heavy Rain' muss deren Komplexität und Faszination besitzen, aber gleichzeitig ein Spiel sein."

Die Sorge, dass sich "Heavy Rain" als eine Melange aus ausufernden Quick-Time-Events und Zwischensequenzen entpuppt, teilen wir nach dem Probespiel nicht mehr. Der Spieler zieht die Fäden und hat die Kontrolle über die Charaktere; daran ändern auch die ungewöhnlichen Kamerawinkel und die teils hakelig-ungenaue Steuerung nichts.

Quantic Dream will so viele Szenen wie möglich interaktiv gestalten. Das Credo 'einfache Eingaben, komplexe Aktionen' wird besonders deutlich, wenn simple Controller-Wackler oder Stick-Bewegungen Handlungen auslösen, die für Videospiele ungewöhnlich sind – das reicht vom Öffnen eines Mülltonnendeckels über das Schminken der Lippen bis hin zum Aufsetzen einer Sonnenbrille. 'Kontext-Sensitivität' ist das Stichwort: "Heavy Rain" wirft übliche Kontrollschemata (A = Hüpfen, R-Trigger = Schießen) über den Haufen – die Aktionen, die ein Buttondruck auslöst, sind stets von der aktuellen Situation, dem Gesprächspartner oder dem Ort abhängig. Ein Inventar, wie Ihr es aus klassischen (Action-)Adventures kennt, wird es nicht geben – typische Rätsel, die auf dem Kombinieren von aufgesammelten Gegenständen fußen, schließt David Cage kategorisch aus. Auch die Schauplätze folgen nicht dem "GTA"-Motto 'größer ist besser' – anstatt einer offenen Stadt serviert Euch Quantic Dream kleine, eng abgesteckte Räumlichkeiten wie eine Diskothek oder ein Einfamilienhaus; manche Sequenzen spielen gar nur in einem Raum.

Du bist ein Vater

Beispielhaft dafür wollen wir Euch von zwei solchen Szenen erzählen: Im ersten Beispiel verbringt der spielbare Charakter Ethan Mars einen gemeinsamen Abend mit seinem Sprössling Shaun. Der Architekt hat seinen zweiten Sohn bei einem Autounfall verloren – seitdem plagen ihn Schuldgefühle, die Ehe ist zerbrochen und Ethan versucht verzweifelt, das dünne Band zu Shaun aufrecht zu erhalten. Das Spiel in der Szene besteht aus alltäglichen Handlungen: Shaun bei den Hausaufgaben helfen, das Abendbrot





PS3 Helft Ihr, oder nicht? Der Überfall auf den Supermarkt wird im "24"-Stil präsentiert und stellt Eure Zivilcourage auf die Probe.



Will Videospiele voranbringen: David Cage.



PS3 "Keine Explosionen, keine Zombies!" Die Entwickler wollen in "Heavy Rain" Szenen...



PS3 ...des alltäglichen Miteinanders auf spielerische Weise präsentieren.

"Unser Medium muss aufhören, nur mit Superhelden zu spielen."

zubereiten, Zeit mit ihm verbringen – und das Licht anknipsen, wenn es draußen dunkel wird. Freilich habt Ihr die Möglichkeit, diese Dinge nicht zu tun: Wer sich lieber verkriecht und sich seinen Schuldgefühlen hingibt, der muss zusehen, wie der kleine Shaun den Abend mit Cartoons verbringt und auf der Couch einschläft – die Beziehung zu seinem Vater wird dadurch sicher nicht besser.

Szene zwei zeigt die Spielfigur Scott Shelby beim Besuch in einem kleinen Supermarkt. Er ist als Privatdetektiv im Auftrag der Opfer des 'Origami Killers' unterwegs – die Suche nach Letzterem verbindet auf geheimnisvolle Weise die Erlebnisse der vier spielbaren Hauptcharaktere.

Spürnase Shelby wird Zeuge eines Überfalls auf den Krämerladen und – Ihr ahnt es schon – kann sich frei entscheiden, ob er feige hinter den Regalen in Deckung geht und zusieht, wie der Ladenbesitzer angeschossen wird, oder den Räuber auf eigene Faust überwältigt. Folgerichtig ändert sich das Verhältnis zwischen dem Ladenbesitzer und Scott radikal – je nachdem wie aktiv oder passiv Ihr zu Werke geht.

Solche Entscheidungen machen es einem Entwickler natürlich nicht leicht, eine stringente Geschichte zu erzählen – gibt David Cage zu, doch der Franzose hat eine Lösung parat: "Wir erschaffen erzählerische Flaschenhälse – wichtige Entscheidungen, wo ich vorhersagen kann, wie der Spieler reagieren wird. So entsteht eine flüssige Spielerfahrung, bei der scheinbar völlige Entscheidungsfreiheit herrscht. In Wahrheit tut der Spieler aber genau das, wozu ich ihn 'ermutige'. Er geht in der Rolle der Spielfigur auf und trifft die für sie beste Entscheidung. Ein gutes Beispiel dafür ist die Szene, in der Protagonistin Madison zum Strip gezwungen wird. Fast alle männlichen Testspieler taten ihr Bestes zu verhindern, dass sich Madison weiter entblättern muss."

Die Funktion, solche Szenen mehrfach zu erleben, um alle Optionen auszuprobieren, wird entgegen früherer Gerüchte in Form einer 'Kapitelauswahl' definitiv im Spiel enthalten sein. Macher David Cage würde sich zwar wünschen, dass "der Spieler alles nur einmal absolviert, anstatt zurückzuspringen", jedoch sei das "der Traum eines Designers und keine Rechtfertigung, den Spieler zu frustrieren".



PS3 Schöne Grafik: "Heavy Rain" besticht mit tollem Licht und realistischem Look.

Wir schließen mit einer hehren Forderung des Quantic-Dream-Chefs: "Das Medium Videospiel muss die Themen des täglichen Lebens aufgreifen – von Politik bis hin zu Sex –, statt weiter mit Superhelden zu spielen. Wir haben Szenen, in denen die Liebe eines Vaters zu seinem Sohn im Mittelpunkt steht – da fragen sich die Leute natürlich, wie sich das spielt." Das dürft Ihr vor dem Release im Februar anhand einer Demo selbst ausprobieren. David ist sich aber noch nicht sicher, welche Szene auserkoren wird, dem Interessierten das Spielerlebnis "Heavy Rain" schmackhaft zu machen. *ms*



PS3 Siegt die Lethargie oder rafft sich Ethan auf, mit seinem Sohn zu spielen? Eine kleine, aber vielleicht wichtige Entscheidung.

DU WILLST...

MEHR BLUT SPRITZEN SEHEN? ...weiter bei "Splatterhouse" auf Seite 12

MEHR ANGST VERSPÜREN? ...weiter bei "Calling" auf Seite 17

System	**PS3**
Entwickler	**Quantic Dream, Frankreich**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Adventure**
Termin	**Februar**

DAS GEFÄLLT UNS:
- spannendes, extravagantes Setting
- wirkt sehr reif und vielschichtig
- glaubhafte Charaktere
- Gesichter transportieren Emotionen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- behäbige (Lauf-)Steuerung

FAZIT » Technisch auf der Höhe der Zeit, mutig und spannend: "Heavy Rain" hat das Zeug zum interaktiven Meilenstein.

ALIENS VS. PREDATOR

Drei Einzelspieler-Kampagnen, große Mehrspieler-Ambitionen und ein Hektoliter Blut – das ergibt ein dickes Panik-Paket!







Ende Februar schlägt das englische Studio Rebellion das nächste Kapitel einer langlebigen Shooter-Saga auf: die des Kampfes zwischen Alien, Predator und Space Marine. Drei eigenständige Story-Kampagnen und sieben Mehrspieler-Modi für bis zu 18 SciFi-Metzger erwarten Euch.

Space Marines sind in der offenen Auseinandersetzung gegen Alien oder Predator im Vorteil – MG, Shotgun und Flammenwerfer sei Dank. Und doch müsst Ihr um Euer Leben fürchten – wenn Ihr durch dunkle Gänge schleicht, während der Schein eines Leuchtfeuers zitternde Schatten an die Wände zeichnet. Weil besonders die Giger'schen Krabbler dann gern aus Luftschächten in Euren Rücken springen oder in Gruppen anrücken, solltet Ihr die Nähe Eurer Teamkollegen suchen und Selbstschussanlagen nutzen.

In der Alien-Haut verfügt Ihr über blitzschnelle Reflexe, kraxelt Wände hoch und löscht mit dem Schwanz sogar Lichter – "The Darkness" lässt grüßen. Eure Sicht ähnelt dem bekannten Fischaugeneffekt, Euer Blut verätzt den Gegner und Eure Angriffe sind tödlich: Peitscht Euer Hinterteil durch menschliche Oberkörper und Köpfe! Wer ruhig in finsteren Ecken verharrt, kann dank Pheromon-Sicht seine Feinde durch die Wände erspähen – per linkem Trigger markiert Ihr zudem Luftschächte, in die Euer Alien auf Knopfdruck hineinsaust.

Das Angriffs- und Taktikrepertoire des Predators übersteigt die Möglichkeiten der beiden anderen Rassen: Mit Euren Kampfklingen lanciert Ihr letale Nahkampfattacken, mit der Wurfdisc trennt Ihr Köpfe ab. Die Schulterkanone samt legendärem Dreipunkt-Visier ist ebenso an Bord wie Thermalsicht und Tarnkleid – wer sich von hinten an humanoide Feinde anschleicht, reißt den Kopf samt Wirbelsäule heraus; dann ist auch der nächste Retina-Scan am Eingang der menschlichen Basis kein Problem. Für die größtmögliche Eleganz beim Springen von Ast zu Ast sorgt eine Zielhilfe – damit visiert der extraterrestrische Jäger nur Stellen im Geäst an, die Euch Halt bieten. Besonders trickreich ist sein eingebauter Stimmenrekorder: Zeichnet die Gespräche feindlicher Patrouillen auf und lockt die Wachen auf den falschen Pfad bzw. in eine vorher platzierte Mine.



360 Interessanter Blickwinkel: So sieht es aus, wenn Ihr als Alien zubeißt.

Ob sich all diese Kampftaktiken, Exekutionsarten und Schleichoptionen zu einem stimmigen, einfach zu kontrollierenden Horrorshooter-Erlebnis vermählen, können wir erst im Test klären, den Ihr pünktlich zum Release auf www.maniac.de findet – dort gibt es dann alle weiteren Infos zum Mehrspieler-Part, der Euch u.a. auf gemeinsame Predator-Jagd schickt oder allesamt in Aliens verwandelt. *ms*

DU WILLST...

MEHR STORY ERLEBEN? ...gehe zu "Dante's Inferno" auf Seite 13

NICHT INS WELTALL REISEN? ...gehe zu "Alan Wake" auf Seite 18

System	**PS3, 360**
Entwickler	**Rebellion, England**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**26. Februar (nicht in Deutschland)**

DAS GEFÄLLT UNS:
- drei unterschiedliche Völker
- dickes Angriffsrepertoire
- tolles Licht-und Schattenspiel

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Splattereffekte wirken teils billig
- Kämpfe oft sehr hektisch

FAZIT » Furchteinflößender Schleich-Horror, blutiger Shooter und rassige Online-Schlacht – mit hoffentlich guter Spielbalance!





360 Ein computergesteuertes Alien hat keine Chance gegen die Killer-Klingen des Predators (links). Rechts gehen wir als Space Marine mit anderen menschlichen Söldnern auf die Jagd – hoffentlich hält uns die KI den Rücken frei.

CALLING

Eine mysteriöse Webseite, Handys und schwarze Haare garantieren feinsten Horror japanischer Art.



Die Strähnen des kleinen Mädchens baumeln schwarz vor dem bleichen Gesicht, das uns mit aufgerissenen Augen entgegenstarrt. Nur für Bruchteile einer Sekunde, doch der Schreck sitzt tief. "Onryou" nennt man diese japanischen Rachegeister, die Freunden fernöstlichen Grusels in den letzten Jahren ans Herz gewachsen sind. Und diese Spukgestalt kündet davon, was Euch in "Calling" erwartet. Kein mysteriöses Videoband à la "Ring", sondern eine Webseite lässt in Hudson Softs Wii-Abenteuer ihre Besucher verschwinden. Diese landen in einer Zwischenwelt, wo sie nicht nur die erwähnte Schauermaid, sondern auch diverse weitere Geister plagen.

In mehreren Kapiteln erlebt Ihr "Calling" durch die Augen meist jugendlicher Personen, die durch ihre Surf-Leidenschaft in diese Misere geraten sind. Die Entwickler drücken Euch Taschenlampe und Handy in die Hand, dann tastet Ihr Euch in Ego-Perspektive durch finstere Flure. An genretypischen Schauplätzen wie Krankenhaus oder Schule klappert Ihr etliche Türen ab. Wo Ihr per Remote Türknauf oder Schublade greifen und öffnen könnt, da vibriert die Fernbedienung. Das ist angesichts zahlreicher verschlossener Objekte durchaus praktisch und nicht der einzige Einsatz des Wii-Controllers. Optional erklingen aus dessen Lautsprecher unheimliche Stimmen (deutsch oder japanisch), auch Telefonaten lauscht Ihr damit. "Calling" setzt nämlich – der Titel lässt das vermuten – aufs Handy. Ähnlich wie in "Silent Hill: Shattered Memories" erledigt Ihr damit allerlei Aufgaben. Schießt Fotos, lasst Euch von Psycho-Anrufern einschüchtern, macht aufgezeichnete Geisterstimmen hörbar oder teleportiert Euch mithilfe eines zweiten Gerätes an dessen Stelle. Wie nervend das Eintippen zahlreicher Nummern sein kann, bemerken wir, als wir uns vor drei Geistermädchen wegbeamen wollen, die plötzlich unsere Angstanzeige in die Höhe treiben. Schütteln wir sie nicht schleunigst ab, erliegt unser Held seiner Panik. Waffen gibt es in "Calling" nicht, mehr als Abwehr ist nicht vorgesehen.

Das Highlight stellen jedoch Schockeffekte dar, die teils so subtil sind, dass man sich – beispielsweise während einer flotten 180-Grad-Drehung – nie sicher sein kann, ob einen da nicht kurz eine Fratze angestarrt hat.

Neben detailarmen Umgebungen und altbackenen Rätseln fallen derzeit unmotivierte deutsche Sprecher unschön auf. *mh*



Wii Im spartanischen Schein der Taschenlampe versetzen Euch Schattenspielereien schnell einen Schreck.



Wii Hält Euch ein Geist umklammert, schüttelt Ihr ihn mit der Remote ab – doch manchmal kommen sie wieder...

DU WILLST...

MODERNERE GRAFIK? weiter bei "Silent Hill" auf Seite 10

DICH MOBIL GRUSELN? weiter bei "Dementium 2" auf Seite 19

System	Wii
Entwickler	Hudson Soft, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Adventure
Termin	1. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:
- heftige Schockmomente in unheimlicher Atmosphäre
- Remote dient als Taschenlampe und Telefon
- wahlweise deutsche und japanische Sprachausgabe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- veraltete, detailarme Grafik
- Steuerung hakt beim Umsehen manchmal
- schlechte deutsche Sprecher
- spartanische Übersichtskarte

FAZIT » Geruhsames Horror-Adventure japanischer Schule, das technisch schwächelt, aber gnadenlos schockt.



Wii Wo sich Türen und Schubladen öffnen lassen, brummt die Fernbedienung. Allerdings sind die meisten Schränke leer.



Wii Handys spielen die Hauptrolle: Empfangt beängstigende Anrufe, knipst Fotos und teleportiert Euren Helden.



ALAN WAKE



System: 360
Hersteller: Microsoft
Termin: 2010

Das Third-Person-Abenteuer um einen Schriftsteller auf der Suche nach seiner verschwundenen Frau setzt auf ein Kapitel-Format: Die von auftauchenden Manuskriptseiten vorangetriebene Story wird in etwa einstündigen Brocken gespielt, die mit einem Kurzrückblick beginnen und in Cliffhangern enden. Das naturnahe Szenario im amerikanischen Nordwesten ist geheimnisvoll und optisch ansprechend in Szene gesetzt. Bei Kämpfen mit Schattenwesen spielt Licht eine wichtige Rolle: Setzt Taschenlampe & Co gezielt ein, um die düsteren Feinde zu schwächen.

DU WILLST...
MEHR TASCHENLAMPEN? weiter bei "Silent Hill" auf Seite 10
MEHR REALISMUS? weiter bei "Heavy Rain" auf Seite 14

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW



System: PS3 / 360
Hersteller: Konami
Termin: 2010

Nach dem missglückten Beat'em-Up-Experiment "Judgment" hat "Castlevania"-Ikone Koji Igarashi erst einmal Pause und mit dem ersten HD-Auftritt der Serie nichts am Hut: Das in puncto Spielmechanik an "God of War" erinnernde "Lords of Shadow" wird von den "Jericho"-Machern MercurySteam entwickelt, Hideo "Metal Gear" Kojima hilft als Berater aus. Der neue Held marschiert und metzelt sich durch eine stilvolle Fantasy-Welt, lässt bevorzugt die Peitsche sprechen und kann seine Umgebung nach Hilfsmitteln erforschen –nicht originell, aber reizvoll.



DU WILLST...
EINEN RICHTIGEN "GOD OF WAR"-KLON? weiter bei "Dante's Inferno" auf Seite 13
MEHR SCIENCE-FICTION? weiter bei "Dead Space 2" auf Seite 18

DEAD SPACE 2



System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2010

Isaac Clarke wird diesmal in einer Weltraumbasis auf einem Saturn-Mond von Necromorphen gejagt – die Spielwelt wird größer und abwechslungsreicher. Der unfreiwillige Held darf diesmal sprechen, bewegt sich etwas flotter und kann in schwerelosen Abschnitten dank kleiner Jetdüsen seine Bewegungen besser koordinieren. Zum erweiterten Waffenarsenal gehört u.a. eine Speerwumme, mit der Ihr Feinde an die Wand nagelt – oder Eure Freunde: Online-Mehrspieler-Modi sind fest eingeplant.



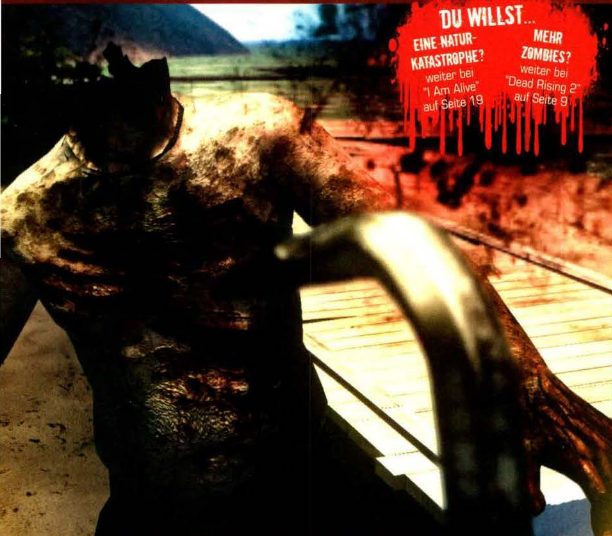
DU WILLST...
BODENSTÄNDIGEN SURVIVAL-HORROR? weiter bei "Resident Evil 5" auf Seite 8
JAPANOPHILEN GRUSEL? weiter bei "Calling" auf Seite 17

DEAD ISLAND



System: 360
Hersteller: Techland
Termin: 2010

Die Flitterwochen enden in einer Katastrophe: Ein Flugzeug crasht auf einer Insel, das an Bord befindliche, frisch vermählte Paar überlebt den Absturz. Die beiden werden getrennt und stehen einer Armee von Untoten gegenüber. Ihr schlüpft in die Rolle des Gatten, der seine Braut retten muss. Trotz Ego-Ansicht wird viel Wert auf Nahkampf-Action gelegt, in der reichlich Lebenssaft spritzt. Der Splatter-Ausflug ist seit 2008 verschollen, aber nicht eingestellt: Auf Nachfrage beim polnischen Entwickler Techland erfuhren wir, dass fleißig weiter daran gewerkelt wird.





DEMENTIUM 2



System: DS
Hersteller: SouthPeak
Termin: 1. Quartal

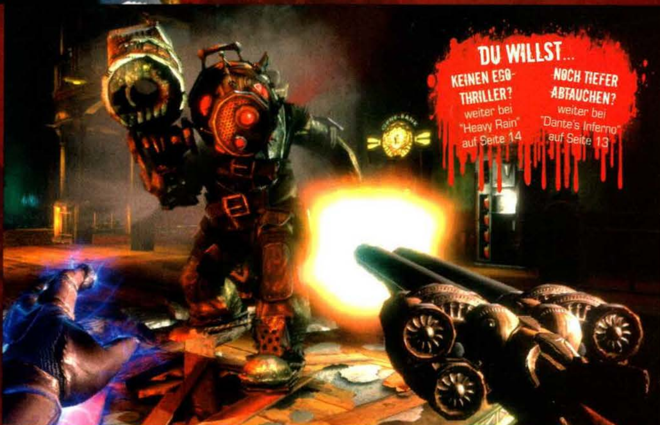
Der erste Teil litt unter den Kapriolen des damaligen Publishers Gamecock, nach endlosen Verschiebungen blieb die Veröffentlichung in Deutschland fast unbemerkt. Die zweite Episode will es besser machen, spielerisch greift sie Inhalte des gelungenen Erstlings auf: Ihr erwacht in einem geheimnisvollen Gefängnis und müsst daraus fliehen. In der Ego-Ansicht habt Ihr nicht nur mit irdischen Gefahren zu tun, gelegentlich landet Ihr auch per Dimensionssprung in einer von Dämonen beherrschten Zwischenwelt. Verbesserungen wie mehr Speicherpunkte oder das Benutzen von Waffen und Taschenlampe gleichzeitig versprechen eine frustfreiere Flucht.

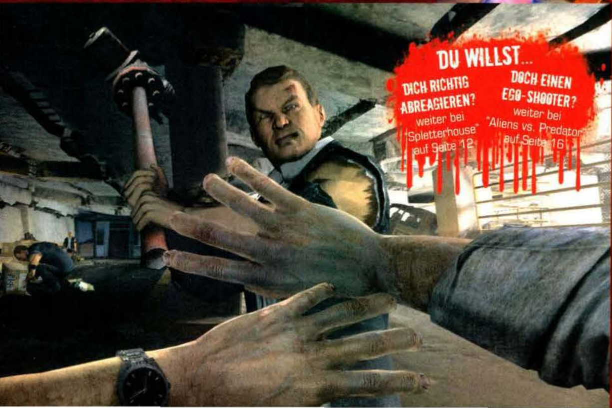
BIOSHOCK 2



System: PS3 / 360
Hersteller: Take 2
Termin: 9. Februar

"BioShock 2" spielen ist wie Heimkehren: Sofort zog uns die dichte Atmosphäre der bunt-maroden Unterwasserwelt in ihren Bann. Die Rahmenhandlung in Kürze: Zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils sucht Euer Big Daddy in Rapture seine Little Sister. Nach einem abrupten Einstieg staunen wir über detailverliebt eingerichtete Räume, die stets ihre eigene Geschichte erzählen. Blutige Leichen und zerstörtes Inventar künden von Chaos und Verfall, Graffiti-Parolen schüren Unbehagen. Auf unserem gruseligen Streifzug durch Rapture machen wir immer wieder bizarre Beobachtungen wie den Streit eines Splicer-Pärchens, der im Mord an der Frau gipfelt. Die Stimmung ist schon in den ersten Spielstunden in Topform, die vielfältigen Kampfmöglichkeiten fordern Eure Fantasie. Lediglich der neue Bohrarm Eures Helden spielt sich noch etwas hakelig und fällt zum restlichen Spiel ab.





I AM ALIVE



System: PS3 / 360
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2010

In M! 02/09 haben wir Euch den Überlebenskampf im zerstörten Chicago ausführlich vorgestellt – schon damals waren wir vom Potenzial des Titels angetan, schließlich steckte dahinter kein fader Ego-Shooter. Seitdem ist Hauptdarsteller Adam Collins jedoch nichts Gutes widerfahren: Im Frühjahr verkündete Ubisoft, dass dem bisherigen Entwickler Darkworks der Laufpass gegeben wurde und die hauseigenen Studios in Shanghai für die Fertigstellung zuständig wären. Das war das letzte Lebenszeichen. Wir hoffen, bald wieder mehr von "I Am Alive" zu hören – es wäre schade um das reizvolle Grundkonzept, das den Survival-Aspekt nach einem verheerenden Erdbeben und soziale Interaktion in den Mittelpunkt rückt.

HORRORTIPS AUS DEM ARCHIV

Die M!-Gruselspezialisten stöbern im Redaktionsfundus und fördern empfehlenswerte Horror-Hits ans Licht. Wii-Spieler und Xbox-360-Zocker freuen sich über die zusätzliche Auswahl kompatibler Games von Xbox und GameCube.

PLAYSTATION 2:

Die Auswahl an guten bis hervorragenden Gruselspielen und Serien ist unübertroffen groß und umfasst neben Psycho-Horror und Splatter-Action auch Thriller wie "Fahrenheit".

- FAHRENHEIT
- OBSCURE II
- PROJECT ZERO 2
- SILENT HILL 2
- SOUL REAVER 2

PLAYSTATION 3:

Die Horrorsparte der PlayStation 3 wird dominiert von Multiplattform-Titeln, einige Vertreter sind hierzulande jedoch indiziert oder gar beschlagnahmt.

- ALONE IN THE DARK: INFERNO
- DEAD SPACE
- RESIDENT EVIL 5
- SIREN: BLOOD CURSE
- THE DARKNESS

WII:

Hardcore-Gamer wissen: Wii ist eine Horrorkonsole, allerdings sind interessante Titel wie "Fatal Frame IV" bei uns nicht erhältlich, andere Highlights gar indiziert.

- DEAD SPACE: EXTRACTION
- RESIDENT EVIL
- RESIDENT EVIL 4
- RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES
- ETERNAL DARKNESS (GC)
- KILLER 7 (GC)

XBOX 360

Die Xbox 360 bietet Gruselfans neben "Left 4 Dead 2" keine nennenswerten Exklusiv-Schocker, Experten und Zombie-Metzler schielen jedoch neidisch ins Ausland.

- DEAD SPACE
- F.E.A.R.
- LEFT 4 DEAD 2
- RESIDENT EVIL 5
- DARKWATCH (XBOX)
- DOOM 3 (XBOX)

HANDHELD

Mobiler Grusel hat es schwer, dennoch überzeugen die wenigen PSP-Titel atmosphärisch, auch auf dem DS finden sich wenige, aber spielenswerte Düsterhits.

- OBSCURE THE AFTERMATH (PSP)
- SILENT HILL ORIGINS (PSP)
- DEMENTIUM - DIE ANSTALT (DS)
- MOON (DS)
- RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE (DS)

HORROR FÜR DIE OHREN

Game-Soundtracks gibt es viele, wir präsentieren Euch die besten. Was gute Horror-Soundtracks auszeichnet, verrät ein Fachmann: der französische Komponist Olivier Derivière.

M! Games: Kinderchöre, verzerrte Sounds und Streicher sind die beliebtesten Zutaten in Horror-Soundtracks. Was zeichnet in Deinen Augen Musik aus, die zu Horror-Spielen passt?

Olivier Derivière: Die erste wichtige Entscheidung ist die Wahl der Instrumente – ob orchestral, elektronisch oder rockig. Für "Obscure" habe ich ein Orchester und einen Knabenchor gewählt, da sich das Spiel viel mit dem Streben nach ewigem Leben beschäftigt. Wegen dieses religiösen Charakters singt der Chor auch auf Latein. Für "Obscure II" habe ich den Chor beibehalten, da der Creative Director eine Verbindung zum ersten Teil herstellen wollte – wir haben dabei aber nur Mädchen im Teenager-Alter verwendet. Das Spiel sollte so etwas Hysterisch-Verrücktes bekommen. Ein weites Spektrum an Gefühlen kam durch das Streicher-Quartett hinzu: Violinen sind sehr ausdrucksstark! Um einen 'Teenager-Sound' mit hartem Touch zu erzielen, haben wir elektronische Geräusche, Gitarren und Schlagzeug hinzugefügt.

Meiner Meinung nach ist es sehr einfach, Musik für Horror-Spiele zu machen, solange man keine neuen Ideen einbringt. Bei den zahlreichen Vorlagen weiß man mittlerweile, welche Instrumente am effektivsten sind. Der Trick ist, einen Weg zu finden, wie man Instrumente sinnvoll einsetzt und mit dem Spiel oder dem Film verbindet. Wir alle wissen, dass eine Streicherpassage, die plötzlich von einem ganzen Orchester unterbrochen wird – BANG! – sehr angsteinflößend sein kann. Aber man muss sich sicher sein, dass es mit den Bildern zusammenpasst, was bei interaktiven Spielen schwerer fällt als in Filmen. Es ist knifflig, aber genau das macht es so interessant!

Olivier Derivière (39): Komponist von "Obscure II" und "Alone in the Dark".



Silent Hill 4 – geniale Lieder und atmosphärische Instrumentalstücke auf dem Soundtrack eines durchwachsenen Spiels. Erhältlich unter www.konamistyle-europe.com.



Resident Evil Orchestra – opulente Aufnahme eines japanischen Philharmonieorchesters von 2001 mit Stücken der ersten drei Spiele; nur als Import erhältlich.



Parasite Eve – beklemmend und japanisch: Die Doppel-CD zu Squares Horror-RPG kombiniert Operngesang mit Breakbeats, verfeinert mit Gitarren und Pianoeinlagen.



Obscure II – Celli, Schlagzeug, Gitarre, Chöre und der "Falling Down"-Abspannsong ergeben einen atmosphärischen Geheimtipp, kostenlos zu finden auf www.olivierderiviere.com.



Alone in the Dark – ausgefeilte wie treibende Orchesterkompositionen und Chöre sind das Highlight im Horrorspiel von 2008. Im Handel erhältlich.

ıANIAC.de

M!

WWW-MANIAC-DE

cooking Website

!GAMES IM INTERNET





M!

TURBO D3

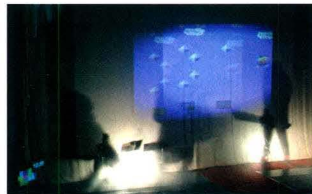
CyberMedia

NACHRICHTEN

Deutscher Entwicklerpreis 2009

ESSEN • In Deutschlands Spielebranche gibt es mittlerweile ein halbes Dutzend jährliche Preisverleihungen, die älteste ist der 'Deutsche Entwicklerpreis'. Seit 2004 findet die Award-Show traditionell im Advent statt, bei der (fast) ausschließlich einheimische Kreative gefeiert werden. So kommt es nicht nur, dass nahezu ausnahmslos PC-Spiele die Preise in Kategorien wie 'Beste Grafik' oder 'Bestes Gamedesign' abräumen, sondern dass einfach gute Stimmung herrscht bei dieser Veranstaltung, die nicht von PR-Geplapper, Show-Acts und dem krampfhaften Versuch bestimmt wird, die Filmbranche und ihren Glamour nachzuahmen. Hier treiben sich die herum und werden die geehrt, die am intensivsten mit einem Spiel zu tun haben, die viel Lebenszeit investieren für ein einzelnes, oft viel zu schnell vergessenes Produkt.

So freute sich das Publikum in den zweieinhalb Stunden durchgehend warm und herzlich über den Erfolg der Kollegen. 23 Kategorien gab es; um die Veranstaltung im Rahmen zu halten, waren die Publikumspreise schon am Vorabend vergeben worden. In der Essener Lichtburg wurden die Titel geehrt, die von der knapp 300-köpfigen Akademie nominiert bzw. zum Sieger erklärt worden waren. Abräumer des Abends: das PC-Strategiespiel "Anno 1404" in fünf Kategorien. Als einzige deutsche Videospiele wurden "Anno: Erschaffe eine neue Welt" (Wii) zum 'Besten deutschen Konsolenspiel' sowie "Giana Sisters" (DS) zum 'Besten deutschen Kinderspiel' gekürt. Der Kopf hinter dem Heimcomputer-Klassiker und seinem Remake konnte die Auszeichnung allerdings nicht mehr in Empfang nehmen: Armin Gessert war überraschend im November gestorben – ehrlich und anrührend wurde ihm die letzte Ehre erwiesen, nicht zuletzt durch die Aufnahme in die neu initiierte deutsche Entwickler-"Hall of Fame". *sf*



Tribut an Armin Gessert: Der überraschend verstorbene Entwickler-Veteran wurde mit einem Cello- und Synthie-Medley mit Melodien seiner Spiele geehrt.



Am Ende der kurzweiligen Preisverleihung versammelten sich die vielen glücklichen Gewinner auf der Kinobühne.

Raubkopien auf DS – Entwickler Pastagames spricht

FRANKREICH • Mit "Maestro! Jump in Music" (Test auf Seite 61) hat das kleine französische Studio Pastagames einen echten Überraschungshit gelandet. Aber aufgrund uninteressierter Händler und dem Raubkopierer-Problem auf dem DS haben die Entwickler nicht viel davon. Deswegen wendet sich Fabien Delpiano (38), Boss des Pariser Studios, in einem offenen Brief an die Spieler. *tn*





Liebe Freunde,

"Maestro! Jump in Music" steht jetzt auf zahlreichen Raubkopiererseiten weltweit zum Download im Netz. Was bedeutet das für uns?

Einerseits sind wir froh, dass viele Leute, die das Spiel sonst nie gespielt hätten, es nun zu sehen bekommen. Ich habe ein brasilianisches Forum entdeckt, in dem sich die Fans auf das Spiel freuen, es spielen, Punktzahlen vergleichen. Das wäre an sich eine schöne Sache.

Aber die ganze Spieledistribution ist ein einziges Paradoxon: Wir haben den Titel überall kommuniziert – YouTube, Twitter, Facebook, Printmagazine, Zeitungen... Trotzdem wussten die Leute im Laden 100 Meter von unserem Studio entfernt nicht einmal, dass sie das Spiel im Sortiment haben. Was sollen wir tun?

Wir haben drei Jahre an diesem Spiel gearbeitet, haben dafür gekämpft, es in die Läden zu bekommen, haben unsere Ersparnisse geopfert, unsere Freunde von Neko als Partner gewonnen, Big Ben überzeugt, das Spiel in Europa zu vertreiben. Und das alles nur für drei Wochen in den Regalen.

Eine Menge Leute scheinen zu glauben, das Geld, das sie für ein DS-Spiel bezahlen, ginge direkt an Nintendo – und die hätten ja sowieso genügend davon. Aber das stimmt nicht!

Nintendo hat nicht einen Euro in das Spiel investiert – und wenn die Verkaufszahlen nicht stimmen, dann zahlen Pastagames, Neko und Big Ben die Zeche. Die Konsequenzen sind simpel – um zu überleben, sind wir dann wieder gezwungen, Spiele für andere zu entwickeln. Baby-Spiele, Ponyhof-Spiele... Wir werden keine neuen und originellen Titel mehr machen können.

Ich will Euch kein schlechtes Gewissen einreden, ich möchte Euch nur sagen: Kauft das Spiel, wenn es euch gefällt und Ihr wollt, dass unser kleines Studio weiterhin Titel entwickelt, die uns (und hoffentlich auch Euch) gefallen. Und wenn Ihr nicht unbedingt für ein Spiel bezahlen wollt, das Ihr bereits heruntergeladen habt – dann denkt daran, dass das Geld, das Ihr ausgeben würdet, unserem nächsten Spiel zugute kommen könnte, nicht "Maestro". Wir freuen uns sehr darauf, es zu entwickeln und mit Euch zu teilen.

Fabien und das ganze Pasta-Team

NEWS-TICKER » +++ Klangerlebnis: Am 23. September findet in Köln das Spielemusikkonzert 'Symphonic Legends' statt. Auf www.symphoniclegends.com findet Ihr Infos zum Vorverkauf. +++ Wieder da: Activisions "GTA"-Klon "True Crime" ist zurück und macht 2010 Hong Kong unsicher. +++ Teilsieg vor US-Gericht: Serien-Erfinder Interplay darf weiter an einem Online-Rollenspiel im "Fallout"-Universum arbeiten, der jetzige Marken-


Freundschaftliches Händeschütteln: Kayhan Kayar (links) gratuliert dem Finalsieger Erdal Özer.


Der bekommt von Ex-MAN!AC-Redakteurin Janina Wintermayr Pokal und Arcade-Stick überreicht.


Die "Tekken"-Elite: Platz 1 – Erdal Özer (Mitte), Platz 2 – Kayhan Kayar (links) und Platz 3 – Kadir Yasar (rechts).

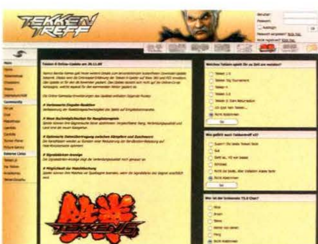
Tekken 6: Deutscher Meister gekürt

MÜNCHEN • Am 27. November, einem verregneten Freitagabend, trafen sich die "Tekken"-Cracks der Nation in der "Kantine" auf dem Gelände der Münchner Kultfabrik, um den ersten deutschen "Tekken 6"-Meister zu küren. Nach einem rauschenden Abend voll mit gutem Essen, noch besserer Laune und spannenden Fights stand ein Mann ganz oben: der Berliner Erdal Özer. Er führte Capoeira-Braut Christie zum Erfolg und schlug Kayhan Kayar, der mit Wang Jinrei spielte, in einem hochklassigen, aber eindeutigen Finale. Wir von der M! waren mit der Videokamera vor Ort, schauten den Profis über die Schulter und ließen uns im virtuellen Ring tüchtig verkloppen – den Videoblog zum "Tekken"-Turnier findet Ihr unter www.maniac.de/tekken-blog.

Nur zwei Wochen später flog der frischgebackene Champ, Kampfname 'ErDaLiStA', zur Europameisterschaft nach London, wo er jedoch in einem unglaublich knappen Duell gegen den niederländischen Meister 'Wogus' die Segel streichen musste – das Video von Erdals letztem Match gibt es hier: www.youtube.com/watch?v=0QEFpsAhwg4. Den EM-Titel inklusive 2.500 britischer Pfund, Sony Bravia-TV und Flugticket zur WM in Japan sicherte sich schließlich der Franzose 'geN1us', der sich mit Paul Phoenix zum Sieg prügelte.

Uns fiel bei all den "Tekken"-Matches auf, dass die besten Zocker fast durchweg mit unterschiedlichen Spielcharakteren antreten – das spricht für die exzellente Balance des Beat'em-Ups, wie uns auch der deutsche Champ Erdal im Interview auf Seite 76 bestätigte.

Habt auch Ihr Lust bekommen, Euch in "Tekken" mit der Elite zu messen, solltet Ihr das größte deutschsprachige "Tekken"-Forum www.tekkentreff.de ansurfen oder nach Berlin umziehen – dort tummeln sich aktuell die meisten Spieler. Aber auch in anderen Städten (z.B. im Februar in Frankfurt) finden alle drei bis vier Monate Turniere mit Teilnehmern aus Europa und einem Feld von bis zu 100 Leuten statt, wo sich die große "Tekken"-Familie zum Zocken und Fachsimpeln trifft. *ms*



News, Foren, Kampftipps gibt es auf www.tekkentreff.de

Zitat des Monats



"Die Wii-Verkäufe schwächeln. Wir haben es nicht geschafft, gleichbleibend hochwertige Software zu veröffentlichen – deswegen ist die Euphorie abgeflaut. Außerdem hatten wir schlicht zu positive Erwartungen bezüglich der allgemeinen Marktlage."

Satoru Iwata, Präsident von Nintendo

Easy Piano für DS

DEUTSCHLAND • Der DS bekommt musikalische Verstärkung: Nach dem innovativen "Guitar Hero: On Tour" haut nun Namco-Bandais "Easy Piano" in die Tasten. Für einmalige 40 Euro (inklusive Piano-Aufsatz für den GBA-Modulschacht des DS) nehmt Ihr fortan kostenlose Klavierstunden: In zehn Lektionen führt die Software in die Kunst des Pianospielens ein und vermittelt anhand kurioser Minispiele grundlegende Musikkenntnisse. Nach dem Unterricht übt Ihr die erlernten Fähigkeiten bei bekannten Liedern aus den Richtungen Klassik, Jazz, Pop und Kindermusik. Unter anderem sind Evergreen-Melodien wie "New York, New York" oder "Every Breath You Take" spielbar.

Jeder Taste des putzigen Miniklaviers ist eine Farbe zugeordnet. Sobald diese bunten 'Schlangen' eine Linie übertreten, drückt Ihr wie in "Guitar Hero" den entsprechenden Knopf, damit die richtigen Töne erklingen. Klaviervirtuosen bietet das Spiel zusätzlich die Möglichkeit, eigene Werke zu schaffen. Dafür ist jedoch ein ausgeprägtes musikalisches Verständnis notwendig.

Wir finden: "Easy Piano" ist eine erfrischende Abwechslung im rocklastigen Peripherie-Dschungel, mit der Ihr nach einem harten Tag (leider nicht auf dem DSi) entspannen könnt. *se*



inhaber Bethesda wollte dies verhindern. +++ Mehr von Sam: Auch bei uns erscheint die Collector's Edition von "Splinter Cell: Conviction" im Steelbook samt Sam-Fisher-Statue, exklusiven Bonusitems und Soundtrack. +++ Servus, EA: Der Ego-Shooter "Rage" wird von Bethesda ("Fallout", "Oblivion") vertrieben, dem auch der "Rage"-Entwickler id Software gehört. +++ Frühgeburt: Obwohl Sega "Bayonetta" offiziell erst am 8. Januar veröffentlicht, gibt es das Spiel seit Mitte Dezember in Deutschland zu kaufen. +++



iPhone mit Gimmick – Yps wird mobil

DEUTSCHLAND • Das Kinder- und Jugendmagazin Yps sollte den Älteren unter Euch ein Begriff sein. Über die Comics kann man geteilter Meinung sein, der Grundstein für den Erfolg des erstmals 1975 erschienenen Heftes waren jedoch die witzigen Gimmicks: Urzeitkrebse, Agentensets, Vogelhäuser und Furzkissen wurden zu Kultobjekten der frühen Achtziger und lösten einen Beilagentrend aus, der – wie ein Blick in aktuelle Kindermagazine bestätigt – heute noch anhält. Gefühlte 100 Jahre später kommt Yps zu den Apps: "Yps-Urzeitkrebse" und "Yps-Fingerfalle" sind bereits für 2,99 Euro im App Store verfügbar, am 19. Januar folgt der "Yps-Lügendetektor". Für Yps-Fans sind die Programme eine nette Erinnerung und einen Blick wert, alle jüngeren User schütteln verwirrt den Kopf: Denn welches Kind kennt heute noch Yps? *dh*



So sehen die Yps-Urzeitkrebse anno 2009 aus – etwas weniger bunt hätte der Optik der iPhone-Anwendung gutgetan.

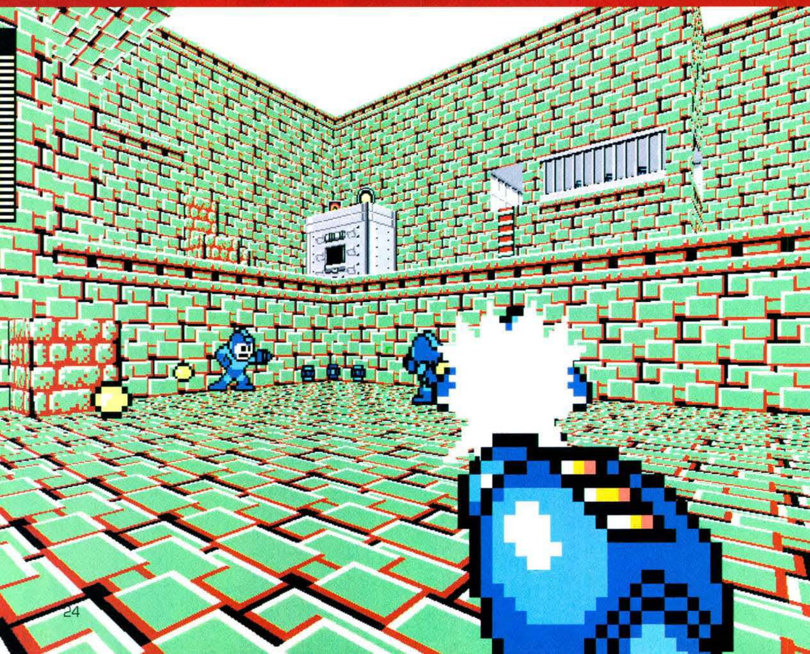
Retro-Nachschub: Zaku stürmt den Lynx



"Zaku" für Lynx ist so krachig bunt wie hübsch. Uns haben die dicken Glubscher dieses Bossgegners spontan an "Parodius" erinnert.



USA • **Ataris Handheld-Luchs erhielt pünktlich zum 20. Geburtstag ein neues Ballerspiel: Das US-Retrolabel Super Fighter Team, dessen Schwerpunkt normalerweise auf neuen Mega-Drive-Titeln liegt, veröffentlichte mit "Zaku" einen Titel, der selbst skeptische Spieler vom Lynx überzeugen könnte. Weiches Parallax-Scrolling, detaillierte und gut animierte Sprites sowie eine witzige Story sorgen für einige Stunden Spielspaß. Titelheldin Zaku ist darin auf der Suche nach den 'Rarity 9'-Disketten, die Captain Bran und seine Pinguinschergen gestohlen haben, um den Videospielmarkt mit spielerisch schlechten, aber grafisch eindrucksvollen Spielen zu überschwemmen – ein Schelm, wer dahinter einen Seitenhieb auf den derzeitigen Videospielmarkt vermutet. Das Modul (Bild oben) ist professionell gefertigt und unterscheidet sich optisch nicht von den originalen Atari-Cartridges. Erhältlich ist "Zaku" für 36 Euro inklusive Versand unter www.superfighter.com.** ***bk***



Mega Man wird dreidimensional

USA • Was auf diesem Bild so verführerisch pixelig aussieht, ist die "Doom 2"-Modifikation "Megaman 8-bit Deathmatch" – eine Mehrspieler-Mod für den indizierten Ego-Shooter im bunten Bitmap-Design der NES-Mega-Männer. Sein Erschaffer 'Cutman-Mike' versichert eine Spielbarkeit direkt aus dem Jahre 1987, nur eben in 3D – mal schauen, ob sein Masterplan, alle Waffen und Levels von "Mega Man 1-6" in die Modifikation einzubauen, aufgeht. Weitere Bilder und den Download-Link für die Mod findet Ihr auf unserer Webseite www.maniac.de/mega-man-doom. *ms*







Game Boys für den Garten

NIEDERLANDE • Der holländische Industriedesigner Gijs Gieskes bastelt und schraubt in seiner Freizeit leidenschaftlich an allen möglichen Dingen, die im weitesten Sinne mit piepsiger 8-Bit-Musik zu tun haben. Und weil Nintendos Game Boy im Kreis der Retro-Musiker oft als 'brick' (deutsch: Ziegel) bezeichnet wird, stellte er kurzerhand echte Ziegel in Game-Boy-Form her und verbaute sie in seinem Garten.

Darin sieht er gar einen Beitrag zur Erinnerung an die Kultkonsole: "Die Ziegel existieren, um den Game Boy als physikalisches Objekt zu bewahren – über die Haltbarkeit des Plastiks hinaus. Sollte in der Zukunft einmal alle Information über den Game Boy verloren gehen, so können ihn die Menschen auf diese Weise immer noch sehen und sich fragen, wofür er wohl gut war..."

Mehr künstlerisch wertvollen und abgefahrenen Kram findet Ihr auf Gieskes Webseite http://gieskes.nl. *ms*



Das gefährlichste Spiel der Welt

NEW YORK • Landauf, landab haben wir es auch in diesem Jahr häufiger gehört, als uns lieb war: Computer- und Videospiele sind gefährlich und die Auswirkungen virtuellen Handelns auf die Realität katastrophal. Und siehe da: Es stimmt tatsächlich!

Zumindest wenn das Spiel "lose/lose" heißt. Der amerikanische Medienkünstler Zach Gage hat sein kostenloses Download-Spiel für PC in das traditionelle Gewand eines zweidimensionalen Weltraum-Shooters im "Galaga"-Stil gehüllt. Der Clou an "lose/lose": Die anrückende Alien-Armada wird auf Basis realer Daten auf Eurem Rechner generiert, hinter jedem Feind steht eine einzelne Datei. Die Konsequenz: Mit jedem abgeschossenen Alien wird die entsprechende Datei unwiederbringlich gelöscht. Die 'Gegner' schießen zwar nicht, berühren sie Euch jedoch, ist das Spiel zu Ende und das Programm vernichtet sich selbst.

Wir haben uns gefragt: Stimmt die Behauptung von Zach Gage überhaupt oder ist das Ganze nur ein Gedankenspiel? Werden die Dateien wirklich gelöscht oder vielleicht nur in den Papierkorb verschoben? Auf Gages Internetseite stimmt nicht nur der dicke Vermerk nachdenklich, dass der Download auf eigene Verantwortung erfolgt. Verstörend ist auch die High-Score-Liste mit einem Spitzenreiter, der 4912 Aliens abgeschossen hat. Ist das eine neue Mutprobe? Wie lange kannst Du "lose/lose" spielen, ehe empfindliche Dateien vernichtet werden, die das gesamte System zum Absturz bringen? Da die Dateiauswahl zufällig erfolgen soll, kann das niemand beantworten – ein Glücksspiel also.

Das PC-Programm findet Ihr unter folgendem Link: www.stfj.net/art/2009/loselose. Aber Vorsicht – Download, Spielen und Datenverlust erfolgen auf eigene Verantwortung! *mh*

TERMINKALENDER JANUAR BIS MÄRZ 2010

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
7.-10.01.	Consumer Electronics Show	Las Vegas	Internationale Elektronikmesse	www.cesweb.org
28.-29.01.	Game Forum Germany	Hannover	Branchentreff unter dem Motto 'Pleasing 21st Century Game Players'	www.gamefocusgermany.de
26.-28.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com
9.-13.02.	Macworld	San Francisco	Verbrauchermesse rund um den Mac-Computer	www.macworldexpo.com
9.-13.03.	Game Developers Conference	San Francisco	Entwicklermesse	www.gdconf.com

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spieleentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal das Team:

The Odd Gentlemen

Paul Bellezza würde gerne durch die Zeit reisen und seinem früheren Ich in den Hintern treten – denn für lange Zeit war er Spieletester in der Qualitätssicherung von Lizenzgurken à la "Barbie und der geheimnisvolle Pegasus". Statt auf eine Zeitmaschine zu warten, hat er im letzten Jahr zusammen mit seinem Studienkollegen Matt Korba das Indie-Studio 'The Odd Gentlemen' gegründet.

Mit "The Misadventures of P.B. Winterbottom" arbeiten beide nicht nur an einem richtig guten Spiel, sondern erfüllen sich auch den Traum der Reise in die Vergangenheit. Schon mit dem Prototyp ihres Zeitreise-Jump'n'Runs räumten die beiden zahlreiche Preise ab – darunter den Award für das beste Studentenprojekt des Independent Games Festival 2008. Die Vorzeichen stehen gut, kommen doch sowohl Matt Korba wie Paul Bellezza aus dem Interactive Media Programm der University of Southern California – jener Kreativschmiede, die schon das erfolgreiche Indie-Studio thatgamecompany ("flOw" und "Flower") hervorgebracht hat. Mit Jonathan Blow – dem Entwickler der Indie-Perle "Braid" – steht The Odd Gentlemen zudem der perfekte Berater für zeitbasierte Spielmechaniken zur Verfügung. Grund genug für den Publisher Take 2, sich des vielversprechenden Indie-Entwicklers anzunehmen und "The Misadventures of P.B. Winterbottom" im kommenden Jahr auf dem Xbox Live Marktplatz zu veröffentlichen.



Gentlemen beim Tennis: Um alle Torten zu erhaschen, lasst Ihr Euch gerne von Euren Doppelgängern herumschubsen.

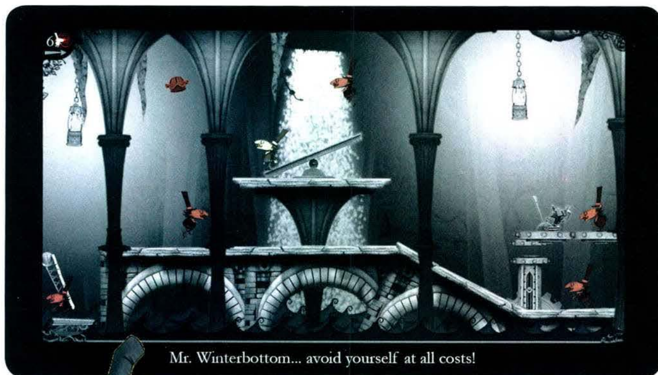
Der seltsame Gentleman

Mit Max Payne könnt Ihr die Zeit verlangsamen, der persische Prinz lässt sie Euch zurückspulen. Was man sonst noch so alles mit ihr anstellen kann, zeigen unabhängige Entwickler mit Mut zum Experimentieren. Bereits im letzten Jahr überraschte das Xbox-Live-Downloadspiel "Braid" mit neuartigen Zeit-Knobeleien. In dem 2D-Puzzle-Plattformer "The Misadventures of P.B. Winterbottom" stibitzt Ihr nun Törtchen durch die Macht des Paradoxen und seid an mehreren Orten gleichzeitig. Was für die moderne Physik noch relatives Neuland ist (siehe Kasten unten), dient dem Gentleman Winterbottom als Mittel zum Erfolg. Der passionierte Dieb und Feinschmecker hat es in insgesamt fünf Stummfilm-Welten auf allerorts verteilte Törtchen abgesehen – allen voran auf die mysteriöse Chronoberry Pie.

Zwar kann der Spielcharakter mit seinem Regenschirm über kurze Entfernungen schweben – um wirklich alle Kalorienbomben zu ergattern, muss er sich jedoch selbst unter die Arme greifen. Auf Knopfdruck nehmt Ihr Eure eigenen Bewegungen auf und lasst sie fortan in einer Schleife ablaufen. Nutzt im Anschluss Euren Doppelgänger, um Schalter zu drücken, missbraucht ihn als Plattform oder lasst Euch von ihm mit dem Regenschirm zu schwer erreichbaren Törtchen schleudern.

Doch die Interaktion mit Eurem alternativen Selbst macht bei einem Klon noch lange nicht Halt. In manchen der insgesamt 75 Levels können mehr als ein Dutzend alternativer Winterbottoms mit Euch an des Rätsels Lösung arbeiten. Ihr baut Türme aus Euren Klonen, opfert sie als Brücke über eisiges Wasser oder konstruiert komplizierte Doppelgänger-Choreografien, die Euch von ganz allein zum Ziel schubsen. Damit Ihr es trotz der großzügigen Unterstützung nicht zu leicht habt, konfrontiert Euch jeder Level mit neuen Einschränkungen: Mal ist die Zahl Eurer Klone begrenzt, mal verschwinden sie nach kurzer Zeit wieder. Obendrein sind Euch nicht alle Doppelgänger wohlgesinnt, sondern wollen ihrerseits an die leckeren Törtchen. Rückt Euch dann noch Euer zukünftiges Ich auf den Pelz, ist das Zeit-Paradoxon perfekt.

Die Zusammenarbeit mit einem großen Geldgeber hat dem Einfallsreichtum von "The Misadventures of P.B. Winterbottom" also zum Glück nicht geschadet: Zwischen der komplett überarbeiteten Grafik im Stummfilm-Stil und dem nötigen Feinschliff beim Spiel- und Leveldesign lebt der unabhängige Geist des Spiels weiter. Wenn die Arbeiten wie geplant voranschreiten, geht Ihr im Frühjahr 2010 in der Xbox Live Arcade auf paradoxe Törtchen-Jagd. *ch*



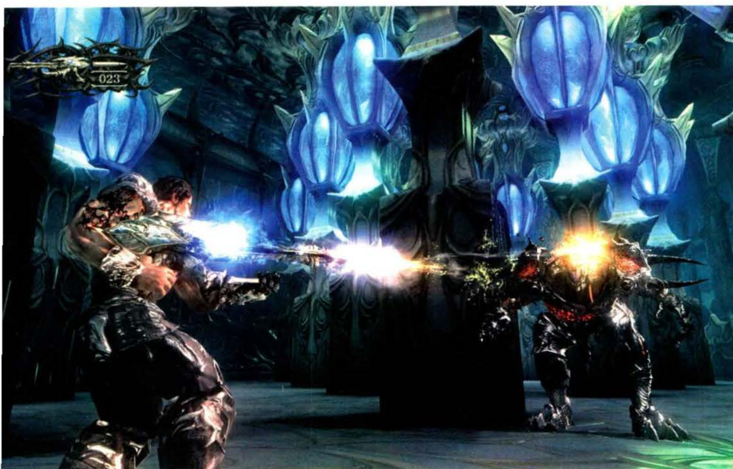
Kuchenjagd im stilsicheren Schwarz-Weiß-Gewand: Die roten Winterbottoms wollen an Eure kostbaren Törtchen – geht ihnen besser aus dem Weg.



EINE KURZE GESCHICHTE DES PARADOXEN

Was in "The Misadventures of P.B. Winterbottom" fantastisch scheint, ist nicht so weit von der Realität entfernt, wie man anfangs denken mag. In einem Laborversuch – dem so genannten Doppelspaltexperiment – ist Physikern der Nachweis gelungen, dass ein Photon (ein Lichtteilchen) an mehreren Orten zur selben Zeit sein kann. Tatsächlich ist es in der Quantenphysik so, dass sich der Aufenthaltsort kleinster Teilchen nicht exakt bestimmen lässt, sondern mittels einer Aufenthaltswahrscheinlichkeit angegeben wird. Erst die Messung 'zwingt' die Teilchen dazu, sich für eine Position zu 'entscheiden'.

Auch spricht aus Sicht der modernen Physik nichts dagegen, dass die Zeit einmal rückwärts laufen könnte – allerdings ist das genauso unwahrscheinlich, wie seinen Doppelgängern aus der Vergangenheit zu begegnen. Videospiele als Anschauungsmaterial im Physikunterricht halten wir dennoch für eine gute Idee!



Quantum Theory

System: PS3 / 360
Hersteller: Tecmo
Termin: März

Tecmos Premieren-Ausflug in die Welt der Third-Person-Shooter steckt Euch in die Haut des vernarbten Polygon-Muskelmannes Syd – uns erinnert der schweigsame Rüpel an Guts, den Helden aus dem Manga, Anime und Dreamcast-Spiel "Berserk". Syd ballert sich in spielerisch enger Anlehnung an "Gears of War" durch düster-apokalyptische 3D-Areale innerhalb eines lebendigen Turmes: Macht Euch auf eine organische, sich ständige verändernde Spielwelt gefasst.

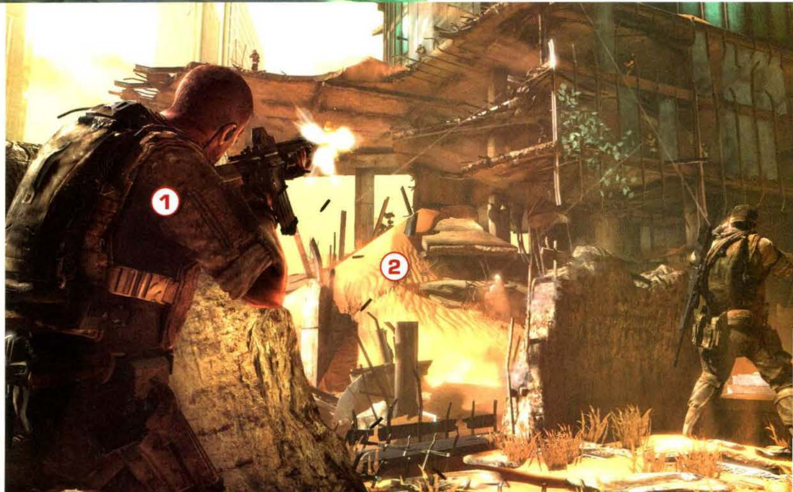
An Syds Seite kämpft die blonde Fillena, die Ihr zum Zwecke von haarsträubenden Kombo-Manövern schon mal auf Eure Gegner schleudert. Ob der Titel in puncto Steuerung und Spielablauf etwas auf dem Kasten hat oder einfach nur 'ganz nett' aussieht, klären wir mittels eines Preview-Probespiels in der nächsten Ausgabe.

Spec Ops: The Line

System: PS3 / 360
Hersteller: Take 2
Termin: 2010

1. Das deutsche Entwicklerteam Yager (Hersteller des gleichnamigen Xbox-Flugactionspiels) ist zurück und steckt Euch in die sonnengegerbte Haut eines Soldaten – die Action verfolgt Ihr wie in "Uncharted 2" aus Third-Person-Sicht.

2. Schauplatz der schick inszenierten Gefechte ist die zerstörte Metropole Dubai. Der allgegenwärtige Sand soll laut Aussage der Berliner Entwickler ein zentrales Spielelement sein. Des Weiteren müsst Ihr moralische Entscheidungen über Leben und Tod treffen.





Sky Crawlers: Innocent Aces

System: Wii
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: Februar

"Sky Crawlers" ist die Umsetzung der Roman-Serie von Hiroshi Mori, die Anime-Sequenzen stammen von Mamoru Oshii ("Ghost in the Shell"); entwickelt wird der Titel von Namcos "Ace Combat"-Team.

1. Die Flugzeuge sind Maschinen aus dem 2. Weltkrieg nachempfunden. Jeder Bomber ist unterschiedlich gut für Luft- oder Bodenangriffe geeignet und kann mit Aufklebern und Farben verziert werden.

2. Für ein rasantes Fluggefühl sorgen festgelegte Flugmanöver, die Ihr mit nur einem Knopfdruck ausführt. Vorsicht, Schwindelgefahr!

GAME BOY ADVANCE

Erschienen:	2001
Startpreis:	ca. 120 Euro
Hersteller:	Nintendo
Verkaufte Geräte:	ca. 81 Millionen
Spiele:	ca. 2.000

Technik: Mit dem GBA greift Nintendo das Konzept des Mitbewerbers Sega auf und orientiert sein Handheld an der Technik einer ausgemusterten Konsole. Verbarg sich hinter dem Game Gear ein Master System, so schlummert (optimierte) Super-NES-Technologie im Advance. Eine 32-Bit-RISC-CPU sowie die Auflösung von 240 x 160 Pixeln lassen deutlich anspruchsvollere Grafik zu als beim Game Boy Color. Sogar 3D-Effekte, u.a. von wenigen Ego-Shootern inszeniert, sind für geschickte Programmierer greifbar, wenngleich der GBA auf 2D-Optik geeicht ist. Multiplayer-Gefechte werden über Vier-Spieler-Links ausgetragen, auch eine Verbindung zum GameCube ist möglich, wird aber selten unterstützt ("Zelda: Four Swords"). Die Qualität des TFT-Displays verbessert sich 2003 mit dem Start des GBA SP (Bildschirm beleuchtet) und wird 2005 weiter optimiert auf DS-Niveau (heller, kontraststärker).

Marktbedeutung: Der GBA knüpft dort an, wo der Game Boy Color aufgehört hat - unangefochtene Marktführerschaft vom Start weg. Keine Spielmaschine konnte so problemlos den Erfolg des Vorgängers wiederholen wie der GBA. Und dies, obwohl das Design des ersten Game Boy Advance etwas unglücklich ausfiel - so entschied sich Nintendo schon nach zwei Jahren, mit dem GBA SP ein zwar technisch identisches, aber optisch komplett umgemodeltes Modell zu veröffentlichen. Dank Klappmechanismus war das Display geschützt und die Abmessungen schrumpften. Trotz der Dominanz ist dem GBA ein relativ kurzes Leben beschert, denn mit dem DS wird 2004 nach nur drei Jahren das Ende der Game-Boy-Ära eingeläutet. Nintendos Versuch, mit dem Game Boy Micro, einer Mini-Version des GBA, eine zweite Handheld-Linie neben dem DS fortzuführen, scheitert. Mit 100 Euro ist der GB Micro viel zu teuer, außerdem erweist sich das Display als zu klein.

Spiele: Jenseits von Tierspielen für kleine Mädchen überzeugt der GBA mit einer Vielzahl hochklassiger Titel. Ob "Mario"-Updates, alte und neue Rollenspiel-Perlen ("Final Fantasy", "Golden Sun"), einzigartige Knobeleien, Geschicklichkeitsprüfungen oder Action-Adventures - Spielspaß pur und meist in 2D! Andererseits lauern Hunderte von drögen Lizenz-Versoftungen, um die Ihr besser einen großen Bogen macht. Auch viele Retro-Updates (u.a. von DSI/Zoo) enttäuschen; so fehlen z.B. bei "Marble Madness" die Levels 4 bis 6. Geheimtipps wie das exzellente "Gradius Advance" oder der "Shinobi"-Verschnitt "Ninja Cop" entschädigen jedoch im Handumdrehen.

Sammelsurium: Importieren erlaubt - alle GBA-Spiele sind weltweit kompatibel. In Achtung nehmen sollte man sich vor den allgegenwärtigen Raubkopien aus Asien, insbesondere bei eBay-Auktionen. Preislich muss man sich vor wenigen Titeln fürchten: Während die meisten Spiele unter 10 Euro zu finden sind, erzielen nur einige US-Rollenspiele ("Tactics Ogre") und Japan-exklusive Retro-Module ("Elevator Action") Versteigerungserlöse um 50 Euro. Auch das Zubehör wie der GBA-Player für den GameCube oder Kleinkram wie der Wireless-Adapter sind bezahlbar; manche Sondereditionen des GBA SP (Mario, Zelda, NES & Co.) können jedoch dreistellige Euro-Beträge verschlingen. Wer sich einen SP kauft, sollte unbedingt darauf achten, die letzte Fassung mit besserem Display aufzustöbern - auf der Packung ist dies nur sehr dezent rückseitig vermerkt ("neue ... Bildschirmhintergrundbeleuchtung").





Auch wenn beim Game Boy Micro der Zusatz 'Advance' in der Produktbezeichnung fehlt, so schlummert in dem Winzling GBA-Technik - entsprechend spielt er sämtliche Advance-Module. Letztendlich beschließt der Micro wenig erfolgreich Nintendos Game-Boy-Ära - fortan wird mit dem DS gezockt.



32-Bit-Technik und Fast-Breitbild: Den quadratischen Displays der frühen Game-Boy-Zeiten folgt ein Bildschirm im 3:2-Format.







Der GBA SP unterscheidet sich technisch kaum vom ersten Advance-Modell, korrigiert aber das oft kritisierte Design. Dank Klappmechanismus, dem Nintendo bis heute die Treue hält, wird der Game Boy Advance noch kompakter und das Display beim Transport vor Kratzern geschützt. Den SP gibt es nicht nur in vielen Farben, sondern auch in etlichen Sondereditionen. Die Tribal-Version (oben) ist davon die am weitesten verbreitete Variante.

Serien!

Fortsetzungen, die den Game Boy Advance geprägt haben.

























Aus 6 mach 5 mach 4 Module: Vor der 3D-PlayStation-Ära erscheinen sechs "Final Fantasy"-Episoden. Teil 3 gibt es nicht für GBA, die Folgen 1 & 2 passen auf ein Modul (von oben: "Final Fantasy I & II Advance", "IV Advance", "V Advance", "VI Advance").





Die Pokémon setzen auf dem Game Boy Advance ihre Erfolgsserie fort. Jenseits ihres Flipper-Ausflugs kommen sie in folgenden fünf Editionen zum Einsatz: "Saphir", "Rubin", "Blattgrün", "Feuerrot" und "Smaragd" (von oben). Grafisch und inhaltlich sind die Fortschritte überschaubar.



Mario profitiert auf dem GBA von seinen NES- und Super-NES-Erfahrungen – 5 der 6 Titel sind Umsetzungen. Von oben: "NES Classics: Super Mario Bros.", "Super Mario Advance", "SMA 2: Super Mario World", "SMA 3: Yoshi's Island", "SMA 4: Super Mario Bros. 3" und das neue "Wario Land 4".

Sammeln!



Nicht selten, aber ungewöhnlich: gutes Spiel mit Rumble-Hardware.



Nur in USA veröffentlicht: Minispiele mit Neigungssensor.



Noch ein Sensor: Kippt den GBA und Yoshi läuft Wände hoch.



Japan only: Eines von acht Simpel-Spielen der Bit-Generations-Reihe.

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



X-Bladez Inline Skater (Ubisoft)



Star Wars Episode II (THQ)

Silberkugel!

Videospiel-Prominenz entdeckt den virtuellen Flipper.



Sonic Spinball Party (Sega)



Pokémon Pinball (Nintendo)



Super Mario Ball (Nintendo)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



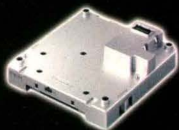
"Darius R": solider Horizontal-Shooter mit bekannten Retro-Wurzeln.



"Elevator Action Old & New": nur in Japan erschienen, selten & teuer.



Strichcode-Spielerei: der E-Reader kommt nur in Nordamerika.



Dank GBA-Player spielt der GameCube sämtliche Game-Boy-Module.



Der SP als goldene Zelda-Edition - gibt's auch in rot/schwarz mit Mario.



Passend zu der 'NES Classics'-Spieleserie ein SP im 8-Bit-Retro-Design.



Geschäftspartner von Nintendo erhielten 8 der 12 deutschen "NES Classics"-Spiele in dieser seltenen Sonderverpackung.





Moorhuhn 3 (Ubisoft)



E.T. - Der Außerirische (Ubisoft)



Pinball of the Dead (Sega)



Pac-Man Pinball Advance (Namco)

Spielen!

10 Spiele für den Game Boy Advance, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords (Nintendo)



Metroid Fusion (Nintendo)



Mario Kart Super Circuit (Nintendo)



Golden Sun (Nintendo)



Advance Wars (Nintendo)



Mario & Luigi: Superstar Saga (Nintendo)



Final Fantasy Tactics Advance (Square Enix)



Fire Emblem (Nintendo)



Donkey Kong Country 3 (Nintendo)



Castlevania: Aria of Sorrow (Konami)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

DEZEMBER

S.65	SingStar Chartbreaker	Sony	Musikspiel	

FEBRUAR

S.10	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	

WEITERE 2010

	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PLAYSTATION 3

DEZEMBER

	Avatar	Ubisoft	Action	
S.54	Saboteur	Electronic Arts	Action	
S.65	SingStar Chartbreaker	Sony	Musikspiel	

JANUAR

S.50	Darksiders	THQ	Action	5.1.
	Bayonetta	Sega	Action	8.1.
S.56	Dark Void	Capcom	Action	22.1.
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	

FEBRUAR

	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	5.2.
S.13	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	5.2.
S.18	BioShock 2	Take 2	Action-Adventure	9.2.
S.16	Aliens vs. Predator	Sega	Action	26.2.
S.14	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	28.2.

1. QUARTAL

	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System	Beat'em-Up	
	Dynasty Warriors Strikeforce	THQ	Action	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	23.3.
	ModNation Racers	Sony	Rennspiel	
	Nier	Square Enix	Rollenspiel	
	Quantum Theory	THQ	Action	
S.8	Resident Evil: Gold Edition	Capcom	Action	12.3.
	Sonic & Sega Allstar Racing	Sega	Rennspiel	
	Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em Up	
	Yakuza 3	Sega	Action-Adventure	1.3.

2. QUARTAL

	Blur	Activision	Rennspiel	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Prince of Persia: F. Sands	Ubisoft	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	30.4.

WEITERE 2010

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Batman: Arkham Asylum 2	Eidos	Action-Adventure	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
S.18	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	DC Universe Online	Sony	Action	
S.9	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
S.18	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sportspiel	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	
	God of War III	Sony	Action	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Inversion	Namco-Bandai	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Kane & Lynch: Dog Days	Square Enix	Action	
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MAG	Sony	Action	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Rage	Bethesda	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	skate. 3	Electronic Arts	Sportspiel	
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
S.40	Split / Second	Disney	Rennspiel	
	The Agency	Sony	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Transformers: War for Cybertron	Activision	Action	
	Tron Evolution	Disney	Action	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	

XBOX 360

DEZEMBER

	Avatar	Ubisoft	Action	
S.53	Blood Bowl	Focus	Strategie	
S.54	Saboteur	Electronic Arts	Action	
S.58	Venetica	dtp	Rollenspiel	

JANUAR

S.50	Darksiders	THQ	Action	5.1.
	Bayonetta	Sega	Action	8.1.
S.56	Dark Void	Capcom	Action	22.1.
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	29.01.
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	

FEBRUAR

	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	5.2.
S.13	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	5.2.
S.18	BioShock 2	Take 2	Action-Adventure	9.2.
S.34	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	25.2.
S.16	Aliens vs. Predator	Sega	Action	26.2.

1. QUARTAL

S.8	Resident Evil: Gold Edition	Capcom	Action	12.3.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2



PS3 Wenig überraschend: Die guten Verkäufe bescheren dem Dunklen Ritter die Wohnzimmer-Rückkehr.

HALO: REACH



360 Mit frischer Grafik-Engine wird die Geschichte der Spartans im Herbst 2010 neu erzählt.

TRON EVOLUTION



PS3 Light-Cycle-Rennen 2.0: Weihnachten 2010 kommt der Kinofilm samt Spielumsetzung.

	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System	Beat'em-Up	
	Blur	Activision	Rennspiel	
	Dynasty Warrior Strikeforce	THQ	Action	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	26.3.
	Lips Party Classics	Microsoft	Musikspiel	
	Metro 2033	THQ	Ego-Shooter	
	Nier	Square Enix	Rollenspiel	
	Quantum Theory	THQ	Action	
	Sonic & Sega Allstar Racing	Sega	Rennspiel	
	Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em Up	
	2. QUARTAL			
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Prince of Persia: F. Sands	Ubisoft	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	30.4.
	WEITERE 2010			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Batman - Arkham Asylum 2	Eidos	Action-Adventure	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
S.18	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sportspiel	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel	
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	
	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Inversion	Namco-Bandai	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Kane & Lynch: Dog Days	Square Enix	Action	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	

	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	Ninety-Nine Nights	Konami	Action	
	Rage	Bethesda	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	skate. 3	Electronic Arts	Sportspiel	
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Split / Second	Disney	Rennspiel	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Transformers: War for Cybertron	Activision	Action	
	Tron Evolution	Disney	Action	
	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	
	Wii			
	DEZEMBER			
	Avatar	Ubisoft	Action	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
S.61	Runaway	Focus	Adventure	
S.64	Your Shape	Ubisoft	Sportspiel	
	JANUAR			
S.8	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	22.1.
	Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	Capcom	Beat'em-Up	29.1.
	FEBRUAR			
S.10	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sky Crawlers: Innocent Aces	Namco-Bandai	Simulation	
	1. QUARTAL			
	Calling	Konami	Action-Adventure	1.3.
	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	1.3.
	Alter Ego	bitComposer	Adventure	
	Cyberbike	Bigben	Sportspiel	
	Pop'n' Rythm	Konami	Musikspiel	
	Secret Saturdays	Namco-Bandai	Simulation	
	Sakura Wars	Flashpoint	Action	
	Scene it: Twilight	Konami	Geschicklichkeit	
	WEITERE 2010			
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	

	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure	
	No More Heroes 2	Marvelous	Action	
	Sam and Max - Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	PSP			
	FEBRUAR			
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	5.2.
S.10	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	MÄRZ			
	BlazBlue	Arc System	Beat'em-Up	
	Secret Saturdays	Namco-Bandai	Simulation	
	WEITERE 2010			
	God Eater	Namco-Bandai	Action	
	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure	27.5.
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	
	DS			
	DEZEMBER			
	Avatar	Ubisoft	Action	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Easy Piano	Namco-Bandai	Simulation	
	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	
	1. QUARTAL			
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	5.2.
	Infinite Space	Sega	Action	26.3.
	Secret Saturdays	Namco-Bandai	Simulation	
	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
	Cyberbike	Bigben	Sportspiel	
	Die wilden Kerle 5	Namco-Bandai	Simulation	
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
	Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	
	WEITERE 2010			
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	
	Sam and Max - Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Action-Adventure	

MEDAL OF HONOR



PS3 Sprichwörtlicher Neuanfang in Afghanistan: Mit modernem Setting kehrt die Shooter-Reihe zurück.

NO MORE HEROES 2



Wii Suda 51 stellt Travis in Teil 2 mehr Laserkatanas zur Verfügung und spielbare Nebenfiguren zur Seite.

BLAZBLUE



PSP Arc Systems variantenreiches Vorzeige-Beat'em-Up gibt sich im Frühjahr ein PSP-Stelldichein.

совершенно
секретн

ВОРОН



SPLINTER CELL CONVICTION

Schleich-Abenteuer oder Action-Comeback? Wir spionieren spielend neue Informationen zu Ubisofts Agenten-Thriller aus.

Sam Fisher macht sich rar: Wegen ihm bzw. seinem neuen Einsatz bei "Splinter Cell: Conviction" sind wir eigentlich nach London geflogen, wo uns Ubisoft frische Einblicke in das Spion-Abenteuer präsentierte. Anwesend war der Schleich-Promi aber nur in Form eines Pappaufstellers, im Mittelpunkt stand der Multiplayer-Aspekt – und bei dem spielen zwei andere Charaktere die Hauptrollen. Doch auch ohne Sam gewannen wir interessante Einblicke in die neue Ausrichtung der "Splinter Cell"-Reihe.

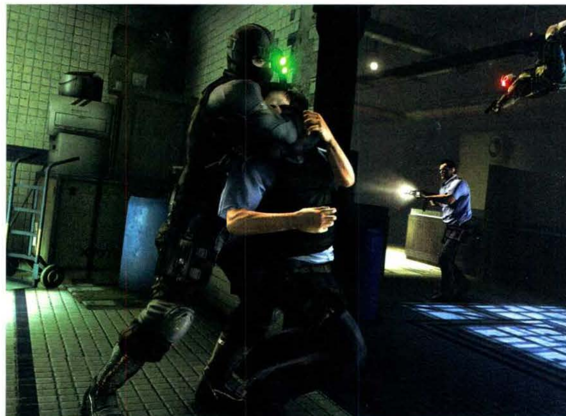
Werfen wir zuerst einen Blick auf die zwei Mehrspieler-Bereiche: Koop-Kampagne und 'Deniable Ops'. Vor allem Erstere soll das "Splinter Cell"-Universum erweitern, denn sie erzählt die Vorgeschichte zum Solo-Einsatz bei "Conviction". Als Schauplatz hierfür wurde Russland gewählt und in vier Umgebungen rund um Moskau eingeteilt – alle ebenso neu wie die zwei darin spielbaren Agenten Archer und Kestrel. Was die Jagd nach geklauten Sprengköpfen mit Sam und seinen Aktivitäten in Washington zu tun hat, bleibt unklar, denn die Zusammenhänge wollte man uns nicht verraten. Bei der Inszenierung betreibt Ubisoft den gleichen Aufwand wie beim Solo-Einsatz: Vollwertige Story-Sequenzen und professionelle Sprecher, die zusammen ihre Dialoge aufnahmen, um eine glaubwürdige Gesprächsdynamik zu gewährleisten, sorgen für Qualität.



360 Jetzt nur nicht zittern: In solchen Situationen ist gutes Verständnis zwischen den Partnern wichtig – wenn die Geisel sich losreißt, sollte der erste Schuss sitzen.

Wem die Handlung egal ist, der greift auf einfachere Kost in den vier 'Deniable Ops'-Spielarten zurück. Bei 'Hunter' gilt es, alle Gegner auf einer von sechs Karten zu eliminieren – werdet Ihr aufgespürt, taucht Verstärkung auf. Beim artverwandten 'Infiltration' kommt eine Entdeckung dagegen einem "Game Over" gleich. 'Last Stand' erinnert an 'Firefight' von "Halo 3: ODST": Ihr müsst Sprengköpfe vor stetig anrückenden Feindeswellen bewahren. Wer nur in Deckung verharrt, kann die Waffen nicht schützen. Steht Ihr aber zu frei, zieht Ihr das Feuer auf Euch. Bei 'Face-Off' schließlich rückt Ihr den Kontrahenten in einer Art Agenten-Deathmatch auf die Pelle.

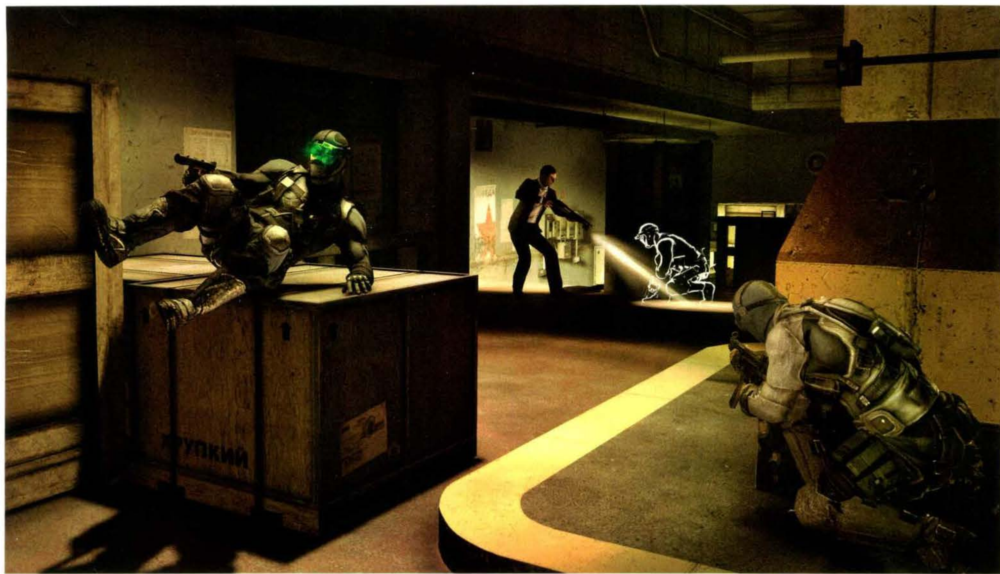
Doch genug der Fakten, wie spielt sich "Splinter Cell: Conviction" im Team? Bei unserem Einsatz infiltrieren wir ein altes Geheimdienst-Archiv in einem Bunker unter dem Roten Platz. Gleich zu Beginn wird



360 Während die eine Wache mit einer (un-)sanften Umarmung ausgeschaltet wird, erwartet die zweite eine unliebsame Überraschung von oben.



360 Türen und andere Hindernisse knackt Ihr zu zweit: Einfach die Stemmeisen angesetzt und gleichzeitig angezogen, schon geht's weiter.



360 Ätsch, reingelegt: Der Feind wähnt Euch an der 'Letzten bekannten Position' (sichtbar in Form des weißen Umrisses), Ihr lauert aber längst in sicherer Deckung.

klar, dass ohne Absprache mit dem Kollegen wenig klappt: Das erste Tor will mit zwei Sprengladungen geöffnet werden – bringt diese an und geht in Deckung, bevor es kracht. Danach weisen nahtlos in die Umgebung eingefügte Anweisungen den Weg: Schleicht zu einer weiteren Tür und schiebt eine Spionagekamera unter dem Schlitz durch – mal sehen, ob der gesuchte Major anwesend ist; der wird prompt verhört. Das geschieht in einer halbautomatischen Sequenz, bei der Ihr durch gelegentliches Knopfdrücken bestimmt, mit welchen Gegenständen das Opfer malträtiert wird, bis es mit seinen Informationen herausrückt. Grundsätzlich gilt: Jeder Spion kann autonom agieren, wildes Voranstürmen ist allerdings verpönt. So wird vor dem Eindringen in eine gefährliche Zone gefordert, dass erst beide Agenten einen Checkpoint passieren müssen, was an dieser Stelle eine animierte Wandprojektion verdeutlicht.

Sobald Ihr auf Feinde trefft, offenbaren sich die Unterschiede zu früheren "Splinter Cells": Zwar ist Stealth-Action immer noch eine treffende Bezeichnung für das Geschehen, jedoch hat der zweite Aspekt nun mehr Gewicht. Lautloses und bedächtiges Ausschalten einzelner Gegner ist möglich, das neue Motto heißt aber 'Vorbereiten, Exekutieren, Verschwinden' – ausdrücklich und gerne mit reichlich Waffeneinsatz. Besonders kernig wird dies beim 'Markieren und Exekutieren'. Habt Ihr einen Schurken im Nahkampf erledigt, steht Euch dieses Verfahren zur Verfügung: Damit lassen »

UND WAS MACHT SAM FISHER?

Bei Fragen nach der Solo-Kampagne blieb das Ubisoft-Personal in London einsilbig – wir haben für Euch die bekannten Fakten zusammengetragen. Die Wurzel für "Conviction" findet sich im Vorgänger "Double Agent": Dort musste Sam Fisher den Tod seiner Tochter Sarah verarbeiten und war gezwungen, während eines Undercover-Einsatzes Dinge zu tun, die seiner Überzeugung (so die Übersetzung des neuen Untertitels) zutiefst widersprachen. Daraufhin verlässt Sam desillusioniert die Geheimorganisation Third Echelon und sucht einen neuen Sinn für sein Leben. Er beschließt, die Hintergründe des vermeintlichen Unfalls, der seine Tochter das Leben kostete, aufzudecken – denn daran hat außer ihm keiner Interesse, noch dazu scheint sein Ex-Arbeitgeber darin verstrickt zu sein. Die Suche nach einem Informanten führt Sam Fisher nach Malta, doch Third Echelon beschützt den Zeugen. So findet der alte Spion ungewollt den Weg zurück zum Geheimdienst und muss nun in Washington den Spuren folgen – nicht wissend, ob seine alten Bekannten und neuen Bosse ein falsches Spiel mit ihm spielen.

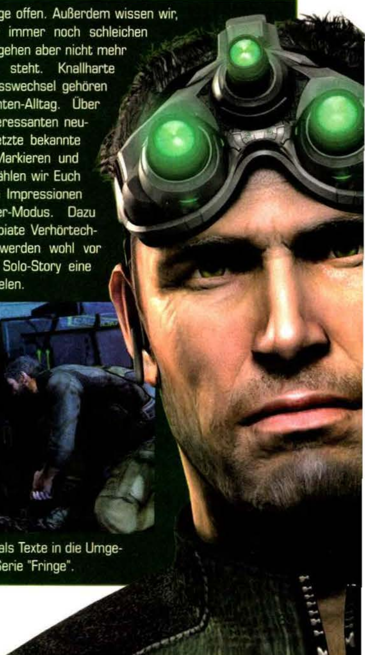
Über die genaue Missionsstruktur und detaillierte Informationen zu den Schauplätzen schweigt sich Ubisoft aus: Nach dem Inselausflug wird der Hauptteil des Abenteuers in der amerikanischen Hauptstadt ablaufen, die realitätsnah nachgebildet wurde und Euch zu bekannten Schauplätzen führt. Viel Wert wird auf variable Abläufe gelegt, in den meisten Situationen stehen Euch verschiedene Lösungswege offen. Außerdem wissen wir, dass Sam zwar immer noch schleichen kann, dieses Vorgehen aber nicht mehr im Mittelpunkt steht. Knallharte Action und Schusswechsel gehören jetzt zum Agenten-Alltag. Über ein paar der interessanten neuen Kniffe wie 'Letzte bekannte Position' oder 'Markieren und Ausschalten' erzählen wir Euch mehr in unseren Impressionen zum Mehrspieler-Modus. Dazu gehören auch rabiate Verhörtechniken. Letztere werden wohl vor allem bei Sams Solo-Story eine größere Rolle spielen.

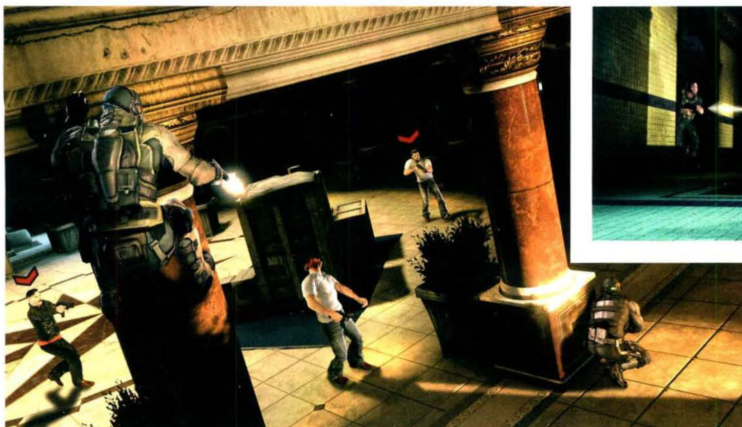


360 Sam war noch nie zimperlich, diesmal agiert er aber ungleich offensiver: Gerade Nahkampf-Attacken spielen eine große Rolle.



360 Anweisungen und Informationen werden als Texte in die Umgebungen eingebettet – das erinnert an die TV-Serie "Fringe".





360 Die mit dem roten Pfeil markierten Bösewichte könntet Ihr auch in einer coolen Eliminationssequenz erledigen.



360 Blindes Losstürmen ist nie gut: Wer lauert, erledigt mehr Gegner.



360 Werdet Ihr getroffen, seid Ihr (meistens) nicht sofort tot: Verwundet wartet Ihr auf Rettung durch Euren Kollegen und wehrt solange die Feinde ab.

sich andere Bösewichte per Tastendruck vormerken, die Ihr dann in einer halbautomatischen Sequenz garantiert und dynamisch inszeniert eliminiert. Das klappt im Team besonders gut, denn hier reicht es, wenn einer das Kommando erspielt hat. Außerdem schaltet Ihr zu zweit natürlich mehr Feinde aus. Etwas subtiler ist der 'Letzte bekannte Position'-Kniff: Dabei macht Ihr bewusst Gegner z.B. durch ein Geräusch auf Euch aufmerksam. Die glauben nun zu wissen, wo Ihr steckt (was durch eine Silhouette Eures Charakters symbolisiert wird) und nähern sich – Ihr geht derweil woanders in Deckung und wartet gut vorbereitet auf die ahnungslosen Burschen.

Licht und Schatten

Grafisch verfolgt "Conviction" interessante Ansätze: Um zu verdeutlichen, wann Ihr ausreichend vor feindlichen Blicken getarnt seid, wird dem Bild die Farbe entzogen. Ist die Umgebung schwarz-weiß, seid Ihr sicher – ist sie farbig, droht schneller die Entdeckung. Um Euch besser zu orientieren, habt Ihr ein Sonarsichtgerät im Gepäck, das via Graufilter Bösewichte hinter Mauern

Das Motto lautet: Vorbereiten, Exekutieren, Verschwinden.

erkennbar macht, aber zum Herumschleichen nicht so gut geeignet ist – hier heißt es, den Einsatz klug abzuwägen. Auf einen Radar verzichteten die Entwickler bewusst, trotzdem findet Ihr in Koop-Missionen den Kollegen problemlos: Habt Ihr keinen direkten Blickkontakt, wird seine Position praktisch als Umrisszeichnung angezeigt.

Der erhöhte Action-Anteil und die intelligenten Angriffselemente sorgen für mehr Dynamik als früher, brauchen aber einiges an Übung, bevor im Feuergefecht alle Handgriffe sitzen – denn für "Splinter Cell"-Verhältnisse geht es ungewohnt rasant zur Sache. Dass Nahkampfattacken zwingend notwendig sind, um die wirkungsvollen Exekutionen 'freizuschalten', wirkte beim Anspielen aufgesetzt – hoffentlich gewöhnt man sich schnell daran. Noch nicht so begeistert waren wir von der technischen Seite: Umgebungen und Charaktere sahen gut, aber nicht überwältigend aus, während die Bildrate stark schwankte und sich die Steuerung träge anfühlte. Hier ist noch ordentlich Feinpolitur gefragt, dann bietet "Conviction" reiz- und anspruchsvolle Mehrspieler-Action – bleibt der Wunsch, dass auch Sam Fishers Teil des Abenteuers so viel drauf hat. *us*

SCHWERE GEBURT

Obwohl Sam Fisher seit seinem ersten Einsatz 2003 eine feste Größe in der Ubisoft-Heldenriege ist, musste der Star über drei Jahre warten, um seinen fünften Einsatz anzugehen. Die Entstehungsgeschichte von "Splinter Cell: Conviction" ist lang, verworren und von einigen Fehlstarts geprägt, scheint sich jetzt aber einem Happy End zu nähern. Eigentlich wurde der Titel schon bekannt, bevor der Vorgänger "Double Agent" überhaupt in den Regalen stand: Mitte 2006 gelangte ein Satz vertraulicher Pressematerialien von Ubisoft an die Öffentlichkeit. Darin fanden sich erste Skizzen und Bilder zu einigen bis dahin nicht angekündigten Spielen wie etwa das vierte "Prince of Persia" und eben "Conviction". Der Publisher ließ sich zu keiner Stellungnahme über den Fauxpas hinreißen, offiziell gemacht wurde die Existenz von Sam Fishers Abenteuer erst im September 2006 auf Microsofts Großveranstaltung X06 – dort kam auch ans Tageslicht, dass "Conviction" exklusiv für die Xbox 360 erscheinen soll.

Das gilt auch weiterhin, ansonsten wurde seitdem vom Design des Stars bis über den Spielablauf (fast) alles umgekrempelt. Mitte 2007 gab es erstmals konkrete Informationen, nach denen ein vollbärtiger Sam im Clochard-Look (siehe oben) alleine unterwegs sein würde und einerseits Alltagsobjekte als Waffen verwendet, andererseits zur Tarnung in Menschenmengen abtaucht – letztere Idee wurde bei Ubisoft erfolgreich in "Assassin's Creed" genutzt. Danach herrschte lange Stille um den Spion, nur Gerüchte von einer radikalen Neuausrichtung bis hin zur vermeintlichen Einstellung des Projekts machten die Runde. Erst zur E3 2009 stellte Ubisoft "Splinter Cell: Conviction" wieder ins Rampenlicht – weiterhin actionlastiger als die Vorgänger, aber doch näher am vertrauten Stil als die vorher angekündigte Fassung. Wieso die Planungen so umgekrempelt wurden, bleibt indes das Geheimnis der Entwickler.





360 Unrasiert und anonym: So hätte Sam Fisher ursprünglich in "Conviction" agieren sollen.

SPLINTER CELL: CONVICTION

System	360
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	Februar

DAS GEFÄLLT UNS:
- dynamische Gefechte sind ungewohnt für die Serie, aber gut gemacht
- Koop-Modus erzählt eigene Story
- Inszenierung stilvoll
- Fokus auf Teamwork ist gelungen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Bildrate noch niedrig
- Steuerung wirkt etwas träge

FAZIT » **Der Mehrspieler-Teil von "Conviction" muss ohne Sam Fisher auskommen, verspricht aber mit pfiffigen Ideen und viel Teamwork spannende Online-Runden.**



YAKUZA 4

Zurück in die Unterwelt – wir treffen in Japans dunklen Gassen auf eine mysteriöse Frau und vier schlagkräftige Männer.

Während wir uns im Westen nun endlich auf den dritten Teil von "Yakuza" freuen (siehe Kasten), fiebert Japan bereits Episode 4 entgegen. Der Untertitel "Der Nachfolger der Legende" ist dabei wörtlich zu nehmen: Erstmals werden neben dem charismatischen Kiryu Kazuma drei weitere Charaktere spielbar sein - mit individuellen Geschichten und Kampfstilen. Der ehemals obdachlose Shun Akiyama beherrscht akrobatische Tritt-Combos; Taiga Saejima, nach 25 Jahren aus dem Gefängnis gekommen, baut seine Aggressionen mit roher Gewalt ab. Masayoshi Tanimura wiederum besinnt sich auf seine Kampfausbildung der Nationalpolizei und schreibt neu gelernte Techniken in sein Notizbuch. Das Schicksal der vier Männer führt die mysteriöse Lili zusammen, die Augenzeugin einer Schießerei in Kamurocho ist und mal eben 100 Millionen Yen braucht. Wofür, das verrät sie nicht...

Alle vier Hauptfiguren streifen durch das an Tokios reales Viertel Kabukicho angelehnte Kamurocho, in dem sich nun auch das Wetter ändert - der aus "Yakuza 3" bekannte Schauplatz erstrahlt in erweitertem Glanz: Neben neuen Werbepartnern wie der Restaurant-Kette Watami ergänzen die Dächer der Stadt, neue Straßen, sowie Abwasserkanäle und Tiefgaragen das erforschbare Areal; einige Bereiche sollen aber nur mit bestimmten Charakteren begehbar sein. Neben unzähligen Hostessen, von denen die Herren zwei gleichzeitig bezirzen können, werden erstmals Pachinko-Hallen und Badehäuser für Abwechslung abseits der Hauptgeschichte sorgen. In den aus Teil 3 bekannten und überarbeiteten 'Chase-Battles' kommen nun auch Waffen zum Einsatz.

Grafisch bleibt scheinbar alles beim Alten: Seit dem "Kenzan"-Ableger begeistert die Serie mit fantastischen Zwischensequenzen und stimmiger Optik, die aber an einigen Stellen schon 2007 altbacken wirkte; in puncto Sound hoffen wir, dass Teil 4 endlich die stillen Textdialog-Passagen ad acta legt. So oder so erwartet erwachsene Spieler mit "Yakuza 4" ein weiterer spannender Ausflug in Japans Unterwelt - samt mitreißender Story, massig Nebenmissionen und ausgefeiltem Kampfsystem. 2011 klappt's dann vielleicht auch in Europa... *jk*

Zockt in Pachinko-Hallen oder erholt Euch im Badehaus!

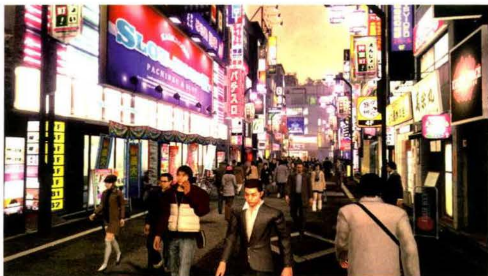


PS3 Die neuen Badehäuser bieten auch Tischtennis-Partien mit Euren Mädels. Was den Sieger wohl erwartet?

"YAKUZA 3" KOMMT NACH EUROPA!



Erst Wunschdenken vieler PS3-Besitzer, dann Gerücht und nun erfreuliche Wirklichkeit: Sega kommt dem Wunsch der Spieler nach und bringt den dritten Teil der Mafia-Saga in den Westen! Die famose japanische Sprachausgabe bleibt, die Texte sind englisch – auch in Deutschland. Das epische Abenteuer um Kiryu, der ein Waisenheim auf Okinawa aufgebaut hat und von seiner Vergangenheit eingeholt wird, haben wir in M! 05/09 mit 86% belohnt. Ab März dürft Ihr Euch hierzulande durch Nachtclubs prügeln und am virtuellen Strand sonnen.



PS3 Mit mehr Menschen, Geschäften, Witterungen und Interaktionsmöglichkeiten erscheint Kamurocho so lebendig wie nie zuvor.

System	PS3
Entwickler	**Action-Adventure**
Hersteller	**Sega, Japan**
Genre	**Sega**
Termin	**18. März (Japan)**

DAS GEFÄLLT UNS

- epische Mafia-Geschichte rund um Freundschaft, Ehre und Verrat
- jetzt mit 4 spielbaren Charakteren
- erweiterte Spielwelt mit mehr Interaktionsmöglichkeiten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- noch keine Infos zu einem West-Release
- Plastiklook mancher Umgebungen

FAZIT » **Neue Charaktere, viel Story und eine größere Spielwelt gepaart mit superber Inszenierung – das wird ein spannendes Großstadtabenteuer für Erwachsene!**

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Schluss mit Teamwork: Im neuen "Crystal Chronicles" seid Ihr auf Euch allein gestellt!

Seit Nintendos großer Ankündigung des Wii vor ein paar Jahren treibt sich ein Spiel permanent in den Veröffentlichungs-Listen herum – "Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers". Trotz wiederkehrender Gerüchte, Square Enix habe das Spiel still und heimlich eingestellt, ist die Veröffentlichung greifbar nahe: Im Februar 2010 steht der fertige Titel in den hiesigen Läden.

Mit den ursprünglichen "Crystal Chronicles"-Episoden hat "The Crystal Bearers" nicht mehr viel gemeinsam – inhaltlich und spielerisch. Im großen Krieg wurde die magisch begabte Rasse der Yukes scheinbar komplett ausgerottet, die stämmigen Lilty haben die Vorherrschaft übernommen. Magie ist fast vergessen, nur wenige Individuen wie Held Layle beherrschen noch diese alte Kunst. Sie werden Crystal Bearers genannt und sind als Söldner ebenso begehrt wie gefürchtet. Genau wie die "Crystal Chronicles"-Welt ein ganzes Stück düsterer geworden ist, hat sich auch das Spielprinzip verändert. Waren die früheren Episoden für GameCube und DS in erster Linie Mehrspieler-Spektakel mit Fokus auf Charakterentwicklung und der Jagd nach besserer Ausrüstung, soll "The Crystal Bearers" ein Actionspiel werden und durch Bewegungsfreiheit und aufwändige Handlung bestechen.

Wichtigstes Manöver von Held Layle sind seine telekinetischen Kräfte. Per Remote visiert Ihr Figuren oder Objekte an und haltet den B-Knopf gedrückt, um sie zu manipulieren. Jetzt könnt Ihr sie in der Gegend herumwerfen, Passanten durch Schütteln um ihr Bargeld erleichtern oder Schalter aus der Entfernung



Wii Layle kann nicht nur Objekte per Telekinse bewegen, auch Personen haben seiner Macht nicht viel entgegenzusetzen.

»UNS WAR KLAR, DASS WIR EIN ACTIONSPIEL MACHEN WÜRDEN.«

Akitoshi Kawazu (rechts) ist Produzent von "The Crystal Bearers" und schuf u.a. die nicht gerade massentaugliche, aber enorm interessante "SaGa-Serie". Toshiyuki Itahana (links im Bild) ist Director und Charakterdesigner von "The Crystal Bearers" und hat bereits die Figuren früherer "Crystal Chronicles"-Episoden illustriert.



M! Games: "Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers" hat eine lange Entstehungsgeschichte hinter sich. Gibt es Faktoren, die die Entwicklung besonders kompliziert gestaltet haben?

Kawazu: Nein, wir arbeiten einfach seit Jahren durchgehend an "The Crystal Bearers". Die erste richtige Pause machen wir erst jetzt. Während wir hier reden, wird in Japan noch Feinarbeit am Spiel betrieben. Aber die Entwicklung war sehr aufwändig. Der Wii wurde unter den Neu-Spielern viel beliebter, als wir erwartet hätten. Deswegen war es für uns eine große Herausforderung, ein Spiel zu schaffen, das Anfänger und Veteranen gleichermaßen anspricht. Dabei haben wir unzählige Ideen ausprobiert. Es dauerte seine Zeit, bis wir so weit waren, um zu sagen: "Ja, so soll das Spiel letzten Endes aussehen, so soll es sich spielen."

Auf den ersten Blick hat "The Crystal Bearers" kaum etwas mit den früheren Episoden der "Crystal Chronicles"-Reihe gemeinsam. Stellt das Spiel eine Art Neuanfang dar?

Kawazu: Vom ersten Tag der Entwicklung an war es unser Ziel, möglichst viele Wii-Spieler anzusprechen. Deswegen haben wir viele der Features aus den Vorgängern wie etwa den Vierspieler-Modus nicht übernommen. Uns war klar, dass es auf ein Actionspiel herauslaufen würde. Doch wir wollten nicht unbedingt eines dieser typischen Kampfspiele machen, in denen ein Held mit dem Schwert herumrennt und hunderte von Gegnern tötet. Die Kämpfe sollten auf jeden Fall in Echtzeit stattfinden und sich dabei stark von anderen Actionspielen unterscheiden. Zugleich haben wir auch einen stärkeren Fokus auf die Handlung gelegt. Diese wird dramatischer ausfallen als in den bisherigen "Crystal Chronicles"-Spielen.

Wie viel Rollenspiel und wie viel Action steckt denn nun im Spiel drin?

Itahana: Das kommt nicht zuletzt darauf an, wie man für sich selbst den Begriff Rollenspiel definiert. Es gibt dafür eigentlich keine wirklich hunderprozentige Definition. Typisch für ein RPG ist die Handlung an sich. Was es in "The Crystal Bearers" dagegen nicht geben wird, ist eine Weiterentwicklung des Helden über Levels oder ein ähnliches System. Nimmt man das als essenzielles RPG-Element, dann könnte man wahrscheinlich sagen, dass "The Crystal Bearers" überhaupt kein Rollenspiel mehr ist!



Wii Klein, flauschig und vielbeschäftigt: Im neuen "Crystal Chronicles" arbeiten die knuffigen Moogles wieder als Briefträger.



Wii In der Luft liefert sich Layle ein dramatisches Feuergefecht. Actionszenen sollen das Geschehen auflockern.

> Mit den Vorgängern hat "The Crystal Bearers" wenig gemeinsam.

umlegen. Die Steuerung fühlt sich angenehm direkt und natürlich an.

Ebenso wichtig sind die furiosen Actionsequenzen, in denen Layle auf einem Wagen nahende Angreifer abhält oder sich in der Luft einen dramatischen Shootout mit Horden von Gegnern liefert – Produzent Akitoshi Kawazu und Director Toshiyuki Itahana geben sich nicht mit halben Sachen zufrieden. Das merkt man auch an der Präsentation: "The Crystal Bearers" ist einer der grafisch opulentesten Wii-Titel bisher: Die detaillierten Umgebungen erinnern an das fulminante PS2-Rollenspiel "Final Fantasy XII", die Figuren strotzen nur so vor Details und sind sauber animiert.

Interessant für westliche Zocker ist vor allem die ungewöhnliche spielerische Ausrichtung: Anstatt sich an in Japan erfolgreichen Metzelorgien wie "Dynasty Warriors" oder "Devil May Cry" zu orientieren, nennen die Entwickler überraschend Rockstars "Grand Theft Auto"-Serie als wichtige Inspiration. "The Crystal Bearers" soll in einer offenen Welt handeln – wir sind gespannt, wie sich das letzten Endes auf das Spielgefühl auswirkt und ob sich dieses Konzept mit den erwähnten prominenten Actionszenen verträgt.

Eines ist sicher: Mit Akitoshi Kawazu sitzt Square Enix' risikofreudigster Entwickler im Produzentenstuhl, der die Sache schon schaukeln wird – bald halten wir das Ergebnis in den Fingern! *tn*



PS3 Während Selkie-Kumpanin Belle den Chocobo-Wagen auf der halsbrecherischen Flucht lenkt, hält Layle die Verfolger mit seinen magischen Kräften auf Distanz.

System	Wii
Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Action**
Termin	**5. Februar**

DAS GEFÄLLT UNS
- originelles Spielprinzip
- tolle Präsentation
- erscheint zügig in Europa

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- ob das Open World-Konzept aufgeht?

FAZIT » **Ein ehrgeiziges und aufwändig entwickeltes Wii-Abenteuer, das japanische Gründlichkeit mit westlicher Offenheit vermischt und mit seiner Hinwendung zur Action sowohl Neulinge als auch Veteranen unterhalten will.**

Gibt es Spiele, die Sie auf dem Weg zu "Crystal Bearers" besonders inspiriert haben?
Itahana: Eines der wichtigsten Features des Spiels ist die offene Welt. Daher sind unsere Vorbilder weniger Spiele wie "Devil May Cry", sondern westliche Titel wie die "GTA"-Reihe! Beim Spielverlauf wollen wir eigene Wege gehen. Unser Ziel ist es nicht, typische Actionlevels zu schaffen, an deren Ende ein dicker Endgegner wartet. Daher hat unser Spiel mit den in Japan gängigen Actionspielen nur wenig gemein.

Unseres Wissens nach hat die "GTA"-Reihe in Japan keinen besonderen Stellenwert bei den Spielern...
Kawazu: Oh ja, das stimmt. "Gran Theft Auto" und andere Games mit offener Spielwelt waren in Japan bisher nicht sehr erfolgreich. Allerdings muss das nicht bedeuten, dass die Spieler kein Interesse an dem Konzept hätten. Das Problem ist eher, dass die existierenden Titel nicht wirklich den Geschmack der japanischen Spieler getroffen haben und ihnen deswegen keinen sonderlichen Spaß machen. Ich denke, wenn wir ein Produkt anbieten, in dem das Konzept einer offenen Welt mit einem Grafikstil, einer Spielbarkeit und einem Plot verbunden wird, der auch Japaner anspricht, dann werden sie viel Spaß damit haben.

Ist "The Crystal Bearers" etwa ein 'Trojanisches Pferd', das offene Spielwelten in Japan etablieren soll?
Kawazu: Nun, man muss immer bedenken: "The Crystal Bearers" ist kein experimenteller Titel, in dem wir neue Konzepte ausprobieren, wie es bei so mancher "SaGa"-Folge der Fall war. Oberstes Gebot ist für uns, dass der Spieler, egal ob in Japan oder im Westen, in dieser offenen Welt jede Menge Dinge tun kann, die ihm wirklich Spaß machen.

Itahana-san, rein äußerlich unterscheiden sich die Figuren von "The Crystal Bearers" sehr von ihren Designs bei den früheren "Crystal Chronicles"-Spielen oder "Final Fantasy IX"...
Itahana: Die Charaktere von "The Crystal Bearers" repräsentieren nicht unbedingt einen neuen Stil. Aber das Spiel hat einen sehr abenteuerlichen Plot und in vielen Zwischensequenzen reden die Figuren in einem sehr ernsten Tonfall miteinander. Daher hielt ich es in Hinsicht auf den Gesamteindruck für sinnvoller, den Figuren in diesem Spiel menschlichere Proportionen zu geben und sie nicht auf diese niedliche Art wie früher darzustellen. Die aktuellen Figuren eignen sich auch in Sachen Mimik deutlich besser, um die Emotionen der Charaktere abzubilden.

Legt "The Crystal Bearers" die neue Ausrichtung der "Crystal Chronicles" Reihe fest? Sind die Mehrspieler-Experimente damit vorbei?
Itahana: Es stimmt, dass "The Crystal Bearers" in erster Linie als Singleplayer-Spiel gedacht ist. Allerdings wollen wir trotzdem die Spieler vor dem Wohnzimmer-Fernseher versammeln. Im Idealfall haben Zuschauer ähnlich viel Spaß wie der Abenteurer. Deswegen haben wir die Option eingebaut, dass ein zweiter Teilnehmer den ersten Spieler unterstützen kann. Die beiden Multiplayerlastigen DS-Episoden waren ja sehr beliebt. Aber sonst kann ich dazu noch nichts sagen.

Der Wii hat bei vielen Gamern mittlerweile den Ruf einer Casual-Konsole weg. Ist "The Crystal Bearers" ein Zugeständnis an diese neue Zielgruppe?
Kawazu: Es ist wahr, dass Gelegenheits- und Familienspiele für Wii in Japan und im Westen sehr erfolgreich waren, während sich traditionelle Titel schwerer taten. Nintendo hat hart dafür gearbeitet, ihre Wii-Konsole neuen Kunden schmackhaft zu machen. Genauso strengen wir uns bei Square Enix an, bei unseren Spielen das beizubehalten, was unsere Fans mögen. Gleichzeitig versuchen wir aber auch dieser neuen 'Casual'-Gruppe etwas zu bieten.

SPLIT/SECOND

Im Rennsport der Zukunft geht jede Menge zu Bruch: M! legt beim spektakulären Disney-Raser alles in Schutt und Asche.

360 In der Werft fliegen Euch gewaltige Konstruktionen um die Ohren.

Bei Disney entstehen nicht nur Fließband-Umsetzungen diverser TV- und Filmlizenzen, auch einige ambitionierte Projekte werden subventioniert: Ein Resultat dieser Firmenpolitik war 2008 die gelungene Offroad-Raserei "Pure", die enttäuschend wenig Käufer fand. Die Entwickler Black Rock Studios basteln davon unbeirrt an einem weiteren Rennspiel, das es im wahrsten Sinne des Wortes krachen lassen soll: "Split/Second" vereinigt den Arcade-Vollgas-Aspekt eines "Ridge Racer" mit dem zerstörerischen Grundkonzept von "Destruction Derby" – nur dass hier gleich die ganze Umgebung zu Bruch geht.

Wir überzeugten uns bei ausführlichen Wettfahrten auf zwei Kursen (Flughafen und Schiffswerft) von der erfolgreichen Fusion dieser Zutaten: Die in heimeliges Abendrot getauchten Pisten sehen schick aus, die pfeilschnellen Vehikel gefallen mit

Das Rennspiel lässt es wortwörtlich krachen.

elegantem Design. Das Fahrtempo ist ausgesprochen hoch, nur die Bildrate hält bislang nicht mit – doch bis zur Veröffentlichung verbleiben noch einige Monate.

Spektakulär wird der Wettbewerb durch einen entscheidenden Kniff: Mit Drifts, Sprüngen und Windschattenfahrten füllt Ihr eine Aktionsleiste. Habt Ihr genug Vorrat, werden bestimmte Umgebungsobjekte mit Symbolen markiert, die eine 'Powerplay'-Möglichkeit verdeutlichen. Drückt Ihr nun den Knopf, zündet eine Sprengladung und eine Kettenreaktion startet. Das Spektrum reicht von kleinen Explosionen und dem Anheben von Sperren (was Abkürzungen öffnet) über den Einsturz eines Pistenabschnitts (wodurch sich die Streckenführung dauerhaft ändert) bis zur Zerstörung großer Kaliber: Im Flughafen crasht ein Flugzeug und rauscht nur knapp über Euch hinweg, während in der Werft ein Tanker in Schieflage gerät und als Behelfsbrücke dient.



360 Einfach und effektiv: Alle Renndaten werden unter dem Autoheck angezeigt.

Diese Aktionen sollen Euch Vorteile verschaffen – im Idealfall löst Ihr sie nämlich so aus, dass Rivalen in den Sprengradius geraten. Die Zerstörungsorgien sind grafisch imposant und vermitteln überzeugend den Eindruck eines gewaltigen Schlachtfeldes, in dem ständig etwas in die Luft fliegt. Ob diese Intensität dauerhaft bestehen bleibt oder das Krachbum monoton wird, ist noch schwer einzuschätzen. Zudem verraten die Entwickler bislang nicht, wie viele Kurse enthalten sein werden. Bekommen sie aber die Technik bis zur Veröffentlichung vollständig in den Griff und stimmt der Umfang, erwartet uns ein wortwörtlicher Knaller. *us*



360 Die Umgebungen erinnern in puncto Design an "Burnout Paradise", nur dass Ihr hier mehr als nur die Autos zerstört.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Black Rock Studios, England**
Hersteller	**Disney**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**2. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- sehr flotte und unkomplizierte Flitzerei
- Umgebungszerstörung wird imposant in Szene gesetzt
- intelligente Detail-Ideen bei HUD usw.

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Bildrate verbesserungsbedürftig
- Anzahl der Strecken muss passen

FAZIT » **Brachialer Arcade-Raser, der auf Höllentempo und mächtige Explosionen setzt: Wenn das Feintuning stimmt, wird's ein beeindruckender Vollgasspaß.**

Wer hat Angst vorm (BÖSEN) IMPORT?

Games ungeschnitten und zum halben Preis – der Spiele-Import ist verlockend. Wir sagen Euch, was Ihr dabei beachten müsst und wie Ihr Probleme mit dem Zoll vermeidet.

Bis Ende der 90er-Jahre galt man als Freak, wenn man ausländisches Teufelszeug wie eine Konsole namens "PC-Engine" und Spiele wie den 2D-Shooter "Gleylancer", das Rollenspiel "Chrono Trigger" oder das Horrorabenteuer "Biohazard" besaß. An aktuelle Import-Schätze zu kommen, fühlte sich fast an wie eine Nordpolexpedition zu planen. Wohl dem, der einen gut sortierten Videospielladen in der Nähe hatte. Der Rest klapperte die Telefonnummern von Versandhändlern aus den Fachmagazinen ab. Einfach mal kurz den PC anwerfen, auf die Seite eines Internet-Shops springen und sein Wunschspiel rund um die Uhr in den virtuellen Warenkorb packen, war genauso utopisch wie Benzinpreise über 1,30 Euro. Heute ist alles anders.

SPARKURS

Im Ausland zu bestellen, eröffnet Euch nicht nur den Zugriff auf ein größeres Spielsortiment, sondern spart auch viel Geld. Durch den aktuell schwachen Pfund-Kurs kostet in Großbritannien ein neues Spiel für Xbox 360 oder PlayStation 3 selten mehr als 50 Euro. Zudem gibt es dort oft Schnäppchen-Aktionen mit noch niedrigeren Preisen. Anders als bei Spielen aus Japan oder den USA braucht Ihr Euch bei Importen aus England keine Gedanken um den Regionalcode zu machen: Die Spiele laufen definitiv auf deutschen Konsolen. Im Kasten 'Der richtige Bezug' findet Ihr Anlaufstellen, die wir aus eigener Erfahrung empfehlen können. Seid generell vorsichtig, wo Ihr bestellt. Auf der Seite eines seriösen Anbieters findet sich zumindest ein aussagekräftiges Impressum. Wenn Euch eine Seite nicht vertrauenswürdig erscheint, lasst die Finger davon oder fragt zumindest in unserem Forum auf www.maniac.de nach Erfahrungen anderer Besteller.

GESCHICKT

Habt Ihr Händler und Software gewählt, gilt es, die passende Versandart zu finden. Die meisten Shops bieten mehrere Alternativen. Faustregel: je sicherer und schneller, desto teurer. Während Sendungen innerhalb Europas von Händlern zum Teil sogar versandkostenfrei angeboten werden, reicht die Preisspanne für Waren aus Übersee von wenigen Euro für unversicherte Luftpost (Air-

SCHNÄPPCHENMARKT AUSLAND*

Wie viel Geld Ihr auch bei Neuerscheinungen sparen könnt, illustrieren wir anhand der britischen Niederlassung des Versandgiganten Amazon, die oft eine der billigsten Anlaufstellen ist. Unsere Beispielauswahl an aktuellen Titeln und deren Preisunterschiede zur deutschen Filiale machen das Sparpotenzial deutlich – selbst wenn Ihr auf die teure Einzellieferung setzt. Bestellt Ihr mehrere Titel auf einmal, wird es noch günstiger.



D: 55 € UK: 48 €
Ersparnis: 13%



D: 48 € UK: 32 €
Ersparnis: 33%



D: 44 € UK: 28 €
Ersparnis: 36%



D: 41 € UK: 21 €
Ersparnis: 49%



D: 59 € UK: 49 €
Ersparnis: 17%



D: 60 € UK: 34 €
Ersparnis: 43%

* Stand 7. Dezember; inklusive Portokosten bei Einzelversand









Eine Auswahl lohnenswerter Spiele, die es nur als Import gibt oder bei uns erst deutlich später erscheinen:
1 » "Mushihimesama Futari" (360)
2 » "Sin and Punishment 2" (Wii)
3 » "Demon's Souls" (PS3)
4 » "BlazBlue: Calamity Trigger" (PS3)
5 » "Knights in the Nightmare" (DS)



mail) bis hin zu hohen zweistelligen Beträgen für Kuriersendungen (Fedex, UPS). Gerade große und schwere Anschaffungen wie Konsolen belasten bei Eilsendungen die Finanzen. Da lohnt sich etwas Geduld. Denn wer auf Tracking-Nummer (siehe Kasten 'Die richtige Peilung') verzichtet und mehrere Wochen Versanddauer in Kauf nimmt, kann sich auch über den günstigen Seeweg beliefern lassen. Wessen Nervenkostüm dünner ist, sollte etwas mehr Geld in den Versand investieren und einen Kurierdienst beauftragen. EMS Speedpost ist weit verbreitet, zuverlässig und mit knapp 20 Euro für einfache Pakete auch bezahlbar. Der Versand dauert je nach Lieferland etwa 3 bis 7 Tage. Die Auslieferung in Deutschland übernimmt DHL Express.

DER RICHTIGE BEZUG

Online-Geschäfte gibt es so viele wie Bugs in Spielen. Wir stellen Euch einige seriöse Anlaufstellen im Internet vor.

INTERNETADRESSE	SITZ DER FIRMA	ZOLLRISIKO	BESCHREIBUNG
www.amazon.co.uk	England	Nein	Wie Amazon.de, sogar das deutsche Konto funktioniert
www.ebay.com	USA	Ja	Anlaufstelle Nr. 1 für Käufe von privat
www.gameplay.co.uk	England	Nein	Zuverlässiger, britischer Shop
www.ncsxshop.com	USA	Ja	Amerikanische und japanische Exotenspiele
www.play.com	England, Jersey	Ja	Schnäppchen, versandkostenfrei, allerdings nicht EU
www.play-asia.com	Hong Kong	Ja	Umfangreiches Sortiment an asiatischer Software
www.thehut.com	England	Nein	Oft Schnäppchen-Aktionen zu sehr günstigen Preisen
www.videogamesplus.ca	Kanada	Ja	Günstige Preise (kanadische Dollar!) für US-Spiele
www.yesasia.com	Hong Kong	Ja	Sehr zuverlässiges Geschäft für asiatische Software
www.zavvi.co.uk	England	Nein	Oft Schnäppchen-Aktionen zu sehr günstigen Preisen

ALLES AUF EINE KARTE

Bevor ein Händler ein Spiel losschickt, müsst Ihr die Ware zahlen. Wie bei der Praxisgebühr ist Vorauskasse Pflicht. Hierfür kommt Ihr um eine Kreditkarte in der Regel nicht herum. Gebräuchlich sind VISA oder Mastercard. Zahlreiche Firmen bieten Kreditkarten mittlerweile sogar ohne Grundgebühren an, erkundigt Euch bei Eurer Hausbank. Eine Alternative sind Zahlungsvermittler wie PayPal (www.paypal.de): Dort hinterlegt man einmalig seine Kreditkarten- oder Bankinformationen und schickt das Geld danach bequem per E-Mail an ebenfalls dort angemeldete Empfänger. Gerade bei Käufen von Privatpersonen über Auktionsplattformen wie ebay.com ist es sinnvoll, Euch dort anzumelden. Achtet darauf, dass Ihr sensible

GÜNSTIGES SPIEL GEKAUFT – WAS NUN?

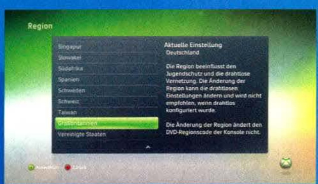
Habt Ihr Euch ein paar Schnäppchen im Ausland organisiert, ist die Sache noch nicht ausgestanden – schließlich wird heutzutage verstärkt auf Zusatzinhalte per Download-Angebot gesetzt. M! verrät Euch, wie Ihr die wichtigsten Onlineklippen bei den einzelnen Herstellern umschifft.

NINTENDO:

Beim Wii wird strikt auf Regionalisierung gesetzt: Habt Ihr ein PAL-Gerät erworben, könnt Ihr nur auf die europäischen Download-Angebote zugreifen – US- oder Japan-Importe laufen darauf nur über Umwege. Der DSi limitiert Euch ebenfalls: Bei DSi-Ware-Produkten seid Ihr auf den Online-Shop der Region festgelegt, in der Ihr den DSi gekauft habt. Die Nutzung der wenigen Module mit Download-Inhalten (wie "Picross DS") ist dagegen nicht eingeschränkt, da die Spiele ihre eigenen Online-Methoden (z.B. Tausch via Freundescodes) nutzen.

MICROSOFT:

Grundsätzlich sind bei der Xbox 360 Zusatzinhalte weltweit kompatibel – Ausnahmen bestätigen die Regel. Das betrifft manchmal europaweite Versionen, häufiger aber deutsche Sonderfassungen. Prominentes Beispiel ist aktuell "Borderlands", für dessen "Zombie Island von Dr. Ned"-Erweiterung untereinander nicht kompatible Versionen für PEGI- und USK-Fassungen existieren. Bei anderen Titeln wie etwa "Fallout 3" riskiert Ihr ein Sprachkuddelmuddel, wenn Hauptspiel und Zusatz aus unterschiedlichen Regionen stammen, ansonsten funktionieren sie. Das Problem: Habt Ihr einen deutschen Gamertag registriert, gelangt Ihr nur auf diesen Xbox Live Marktplatz. Wer im Ausland stöbern will, muss sich einen zweiten Zugang anlegen. Stellt also Eure Xbox 360 in den Optionen auf das gewünschte Land, bevor Ihr die Registrierung beginnt. Damit verstoßt Ihr jedoch gegen die Nutzungsbedingungen: Microsoft behält sich vor, solche Accounts zu sperren – in der Praxis kommt dies aber kaum vor.



Wichtig: Vor der Erstellung des Accounts solltet Ihr die Region Eurer Xbox 360 einstellen.

Natürlich benötigt Ihr zum Erwerb kostenpflichtiger Angebote MS-Points, dafür reichen normale Guthabenkarten: Europäische Coupons lassen sich mit allen kontinentalen Zugängen nutzen, Kreditkarten funktionieren nur in Deutschland. Zwei Einschränkungen gilt es zu beachten: 1. Erworbene Zusatz-





1 » Im Lager des Zolls landen die Pakete, deren Wert noch bestimmt werden muss.
2 » Sind alle Unterlagen vollständig, kann das Paket direkt ausgeliefert werden.
3 » Bei Verzollung durch die Post öffnet die Post das Paket und verschließt es danach wieder.
4 » Dieser Aufkleber landet auf Eurem Paket, wenn die Post die Verzollung für Euch übernommen hat.
5 » Dieser Aufkleber macht einen Besuch beim örtlichen Zollamt nötig.

STEUERHILFE

Wer für mehr als 22 Euro bestellt, zahlt auf seinen Warenwert (Porto einrechnen!) 19 Prozent Einfuhrumsatzsteuer. Sollte der Warenwert über 150 Euro liegen, kommt meist noch Zoll dazu. Anbei einige Beispiele. Es beschleunigt übrigens die Zollabwicklung, wenn der Absender die passende Warennummer auf der Inhaltserklärung der Sendung vermerkt.

ART DER WARE	WARENNUMMER*	ZOLLSATZ %*
Spiel (auf DVD) für PC	8523 4051 000	3,5
Spiel (auf Diskette) für PC	8523 2939 000	3,5
Spiel für Nintendo Wii	8523 4059 000	3,5
Spiel für Xbox 360	8523 4051 000	3,5
Spiel für PlayStation 3	8523 4059 000	3,5
Spiel für SNES oder Mega Drive	8523 5199 000	3,5
Spiel (auf Platine) für TV-Automaten	8523 8099 000	3,5
Spiel für PlayStation oder Saturn	8523 4059 000	3,5
Spielkonsole PS3, Xbox 360 oder Wii	9504 1000 000	0,0
T-Shirt (Baumwolle)	6109 1000 000	12

*Ausgangsland USA, Stand August 2009

Daten wie Eure Kreditkartennummer nur über gesicherte Internetseiten weitergebt, die mit 'https' beginnen. Auch hier gilt: Im Zweifelsfall Finger weg!

GEBÜHRENKONTROLLE

Sobald das Paket auf dem Weg zu Euch ist, heißt es warten. Die Laufzeit der Sendung verlängert sich oft durch den Zoll. Nur wenn Euer Spiel innerhalb der Europäischen Gemeinschaft auf den Weg geht, spielt der Zoll keine Rolle. Bei den übrigen Sendungen fallen ab einem Wert über 22 Euro (Preis für die Ware + Versand) 19 Prozent Einfuhrumsatzsteuer und ab einem Wert über 150 Euro eventuell Zollgebühren an (siehe Tabelle 'Steuerhilfe'). "Durch das World Wide Web kommt man relativ einfach an günstige Waren", erklärt Zollamtsrat Michael Schwarzer gegenüber M! Games. "Viele vergessen, dass zu dem Preis noch Einfuhrabgaben kommen. Das heißt, ein Schnäppchen ist am Ende vielleicht kein Schnäppchen mehr." Sammelbestellungen rentieren sich meist nicht.

VERSTECKTE KOSTEN

Da private Geschenke bis 45 Euro abgabenfrei sind, versuchen einige Versender den Zoll durch falsche Angaben bei Wert und Art des Inhalts zu umgehen. Doch Vorsicht! "Sobald Sie lügen, erfüllen Sie den Tatbestand der Steuerhinterziehung", warnt Schwarzer. Doch auch ohne böse Absicht kann es passieren, dass der Zoll mit Euch in Kontakt tritt. Wenn außen auf Eurer Sendung keine ordentliche Rechnung inklusive genauer Warenbeschreibung klebt, müsst Ihr bei Eurer örtlichen Zollabfertigungsstelle vorsprechen, Euer Paket öffnen und die Zahlungsbelege vorlegen. Da das Zeit und Nerven kostet, sorgt besser direkt dafür, dass der

inhalte sind mit dem jeweiligen Account gekoppelt. 2. Müsst Ihr Eure Xbox 360 tauschen, führt das zur eingeschränkten Nutzbarkeit. Zudem blockiert Microsoft per IP-Abfrage den Kauf von Inhalten zu indizierten Spielen – egal, mit welchem Zugang Ihr darauf zugreifen wollt. Diese Sperre lässt sich nur mühsam mithilfe von zusätzlicher PC-Hardware und einiger Online-Fummelei umgehen und dürfte damit für die meisten Zocker nicht realisierbar sein.

SONY:

PS3- und PSP-Besitzer werden stark gegängelt: Fast alle USK-18-Inhalte sind im hiesigen PlayStation Store nicht erhältlich, selbst wenn es sich nur um Menü-Hintergründe handelt. Das lässt sich aber leicht umgehen: IP-Sperren gibt es nur beim Filmangebot, Spielen und das Drumherum könnt Ihr in ausländischen Stores beziehen. Richtet Euch dafür einen entsprechenden Account ein. Dank lockerer Rechteverwaltung dürft Ihr die geladenen Inhalte mit Eurem Stammprofil ohne Einschränkungen nutzen, solange das andere noch auf der PS3-Festplatte existiert. Die Bezahlung gestaltet sich umständlich: Heimische Kredit- oder Gutscheinkarten funktionieren nur in Deutschland, für andere Accounts müsst Ihr Guthabencodes im jeweiligen Land erwerben. Bei den meisten Spielen laufen europäische Add-ons auch mit USK-Fassungen, Abweichungen werden in der Regel angegeben. Spiele auf Disc sind weltweit codefree, nicht aber die Zusatzinhalte – amerikanische "Rock Band"-Download-Songs etwa funktionieren nicht mit der PAL-Fassung.



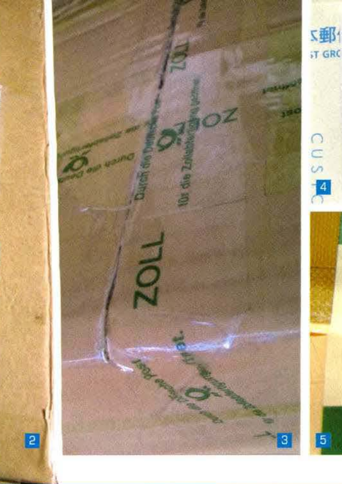
Bei der PS3 steht die Auswahl des gewünschten Landes erst bei der Konto-Generierung auf dem Plan.

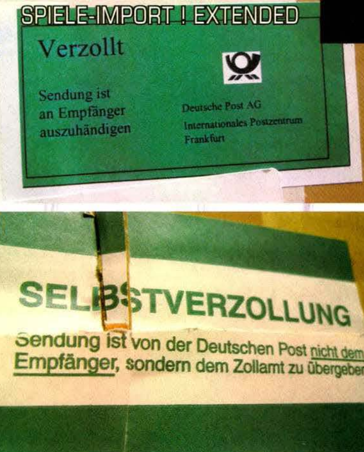
Bei der PSP kommt noch ein Handicap dazu: Anders als auf der PS3 kann hier stets nur ein Nutzerprofil aktiviert werden. Somit habt Ihr nur Zugriff auf die Downloadspiele, die Ihr damit erworben habt. Wer z.B. Titel aus dem deutschen und englischen Store auf seinem Memory Stick lagert, muss also immer auf einen Teil davon verzichten oder ständig wechseln. Bei der PS3 lässt sich das Profil mit wenigen Klicks wechseln, auf der PSP ist es umständlicher und nur via Internet-Zugriff möglich.



Nervig: Auf der PSP ist nur ein Konto aktiv, weshalb Inhalte unterschiedlicher Regionen schon mal bocken.







DIE RICHTIGE PEILUNG

Bei vielen Versandarten wie zum Beispiel EMS lassen sich die Pakete mit einer 13-stelligen sogenannten Tracking-Nummer online verfolgen. Fragt den Absender nach dieser Nummer und lasst Euch gleich noch den Link zur Sendungsverfolgungsseite des beauftragten Postdienstes geben. Sobald die EMS-Sendung deutschen Boden erreicht, lässt sie sich unter www.dhl.de/oservices/t_u_t/en verfolgen. Die Trackingseiten im Ausland erreicht man über die Hauptseiten des Postzustellers, zum Beispiel www.japanpost.jp/en (Japan), www.hongkongpost.com/eng (Hong Kong), www.post.gov.tw/post/internet/u_english (Taiwan) oder www.canadapost.ca (Kanada). Trotz des Vermerks, dass die Sendung dem Zoll übergeben wurde, liegt das Paket oft noch bei der Postverteilstelle. Es bringt nichts bei Verzögerungen, beim Zoll ohne zugehörige Postübergabebogennummer nachzufragen. Ihr müsst also auf Eure Benachrichtigung im Briefkasten warten.



Bei EMS-Sendungen lässt sich das Paket ab der Einlieferung verfolgen.



Sobald ein EMS-Paket deutschen Boden erreicht, wird es auf der DHL-Seite sichtbar.

Versender auf diese Dinge achtet. Sind alle Angaben glaubhaft und komplett, kann der zuständige Paketdienst das Prozedere stellvertretend für Euch in Form einer Unterwegsverzollung vornehmen und Ihr zahlt dem Postboten den fälligen Betrag. Bequemer geht es nicht. Firmen wie UPS berechnen dafür eine Bearbeitungspauschale, die einige Privatleute bei der Bezahlung allerdings weglassen, sofern sie dem Vorgang nicht im Vorfeld zugestimmt haben. Zieht der Kurier das Geld für diese sogenannte Vorlageprovision an der Haustür per Nachnahme ein, solltet Ihr jedoch zahlen, um Komplikationen zu vermeiden. Es kann durch falsch veranschlagte Versandkosten oder verwechselte Währungen durchaus vorkommen, dass Euch zu viel Einfuhrabgaben abgeknöpft werden. Fordert in diesem Fall von Eurem Paketdienst den zugehörigen Steuerbescheid an und legt beim zuständigen Zollamt Rechtsbehelf ein. Das ist bis zu vier Wochen nach Erhalt des Bescheides problemlos möglich. Tauchen spezielle Fragen auf, beantwortet sie der Deutsche Zoll auf seiner Webseite www.zoll.de oder montags bis freitags von 8 bis 17 Uhr unter der Telefonnummer 0351/44834510. *jo/us*



»Die Zollabwicklung vergessen viele«

M! Games sprach mit Zollamtsrat Klaus Michael Schwarzer über fehlende Belege, Steuerhinterziehung und Strampelanzüge.



M! Games: Herr Schwarzer, bitte beschreiben Sie kurz und knapp die Aufgabe des Zolls.

Klaus Michael Schwarzer: Erhebung der Einfuhrabgaben, also Zölle, Einfuhrumsatz- und Verbrauchssteuern. Die Überwachung des Warenverkehrs über die Grenze, einschließlich der Überwachung der Einhaltung der Verbote und Beschränkungen. Unter Verbote und Beschränkungen sind beispielsweise die Regelungen des Waffengesetzes, des Betäubungsmittelgesetzes sowie der Chemikalien- oder Abfallverordnungen zu verstehen.

Wie gehen Sie bei weniger schweren Fällen wie indizierten 18er-Medien vor?

Medien, die laut Index-Liste indiziert sind, sind für Jugendliche verboten und dürfen diesem Paketempfänger nicht ausgehändigt werden. Eine generelle Aussage kann ich hierzu nicht treffen. Auch in weniger schweren Fällen ist von Fall zu Fall zu entscheiden.

Wie hoch ist der Zollsatz bei einem Spiel oder einer Konsole?

Dafür bräuchte ich die genaue Codenummer. Handelt es sich um eine zusammengesetzte Ware, also etwa eine Videospielkonsole mit Monitor? Ist sie mehr Fernseher und Unterhaltungstechnik oder mehr Spiel? Schon die Trennung gestaltet sich vielfältig. Bei Elektronik ist vieles zollfrei. Für Spiele etwa aus den Vereinigten Staaten für PC, Xbox 360 oder PlayStation 3 beträgt der Zoll zurzeit 3,5 Prozent.

Teuer werden die Spiele also erst durch die Einfuhrumsatzsteuer?

Genau, das ist die zweite Abgabenart. Die Einfuhrumsatzsteuer beträgt 19 Prozent. Sie ist vergleichbar mit der Mehrwertsteuer, die Sie auch innerhalb Deutschlands zahlen.

Unterscheidet der Zoll zwischen Geschenken und bestellter Ware?

Ja, bei den sogenannten Freimengen. Wir unterscheiden, ob der Empfänger gewerblich handelt oder nichtkommerziell.



Wie stellt sich die Sache im nichtkommerziellen Bereich dar?
Nichtkommerziell ist das, was nur gelegentlich, ausschließlich für Sie persönlich oder zur Verwendung in Ihrem Haushalt, oder unentgeltlich als Geschenk bestimmt ist. Für Geschenke haben Sie eine Wertgrenze von 45 Euro für Zoll und Einfuhrumsatzsteuer. Erhalten Sie z.B. eine Privatsendung im Wert von 40 Euro, so würde es zu keiner Abgabenerhebung kommen. Zum Vergleich: Für alle anderen Bereiche liegen die Wertgrenzen bei 150 Euro für den Zoll und bei 22 Euro für die Einfuhrumsatzsteuer. Für eine Ware, die zum Beispiel 40 Euro kostet, brauchen Sie dafür zwar keinen Zoll zahlen, müssen aber trotzdem für die Einfuhrumsatzsteuer vorbeikommen, da Ihr Paket über 22 Euro wert ist.

Das bedeutet, es kommt am Ende nicht darauf an, ob ich das Paket bezahlt habe oder ob mir meine Tante aus Amerika etwas schenkt?
Das stimmt so nicht. Es gibt unterschiedliche Freigrenzen abhängig davon, ob es sich um eine private oder gewerbliche Sendung handelt. Wie bereits dargestellt, besteht nur für Geschenke eine Wertgrenze von 45 Euro für Zoll und Einfuhrumsatzsteuer. Trotzdem bereitet uns das in der Praxis viele Probleme. Durch das World Wide Web kommt man relativ einfach an günstige Waren. Viele vergessen, dass zu dem Preis noch Einfuhrabgaben kommen. Das heißt, ein Schnäppchen ist am Ende vielleicht kein Schnäppchen mehr. Auch erwarten die Empfänger, dass sie beim Zoll nur ihre Benachrichtigungskarte abgeben und ihr Paket bekommen. Die Zollabwicklung vergessen viele. Sie können sich vorstellen, dass sich unter den Geschenke-Empfängern auch schwarze Schafe verstecken, die sich fünf Blu-ray-Player schicken lassen und behaupten, das sei ein persönliches Geschenk.

Und wie läuft die Abfertigung im Detail ab?
Für eine Abfertigung brauchen wir einen Wert. Die erste Entscheidung, ob eine Sendung zum Zoll gebracht wird, trifft die Post. In so einem Fall bringt die Post uns das Paket und Ihnen die Benachrichtigung. Entweder liegt eine Rechnung vor oder wir müssen miteinander sprechen, um zu einem Zollwert zu kommen. Dafür reicht in der Regel der Ausdruck eines Kaufs bei eBay, PayPal-Nachweise oder Kreditkartenabrechnungen. Wichtig ist hierbei, dass eine Warenbeschreibung in den Unterlagen vorhanden ist. Damit haben Sie dem Zoll im Normalfall alles gegeben, damit er abfertigen kann. Das Geschenk ist insofern kompliziert, da Sie dessen Wert nicht immer kennen. In dem Fall müssen Sie denjenigen fragen, der es gekauft hat. Den Wert sieht man den Sachen von außen oft nicht an, gerade bei Designer-Sachen. Wir haben selbstverständlich die Möglichkeit, uns der modernen Medien zu bedienen und zum Beispiel zu googeln. Es gibt natürlich auch einen Ermessensspielraum für den Zöllner. Bei einem Kuchen oder einem Strampelanzug mit Glückwunschkarte verlangen wir nicht in jedem Fall eine E-Mail-Bestätigung. Die fordern wir meist nur, wenn es sich um Neuware handelt, bei der der Kaufpreis nicht nachvollziehbar ist.

Wann genau ist eine beiliegende Rechnung glaubhaft und wann nicht?
Wir zweifeln eine Handelsrechnung grundsätzlich nicht an, auch wenn sie vielleicht etwas dilettantisch aussieht. Im Einzelfall kann es dazu kommen, dass die Werte jedoch so niedrig angegeben sind, dass Zweifel an der Richtigkeit bestehen.

Nach welchen Kriterien wird ein Warenwert bei fehlender Rechnung geschätzt?
Die letzte Stufe für die Wertermittlung ist die Schätzung, die sich in der Regel nach marktüblichen Preisen richtet, wobei sich kein Zöllner auf das Spiel einlassen würde, dass er den Wert festlegt. Wir selbst schätzen nicht. Wenn der Wert nicht ermittelt werden kann, bieten Sie mir einen Zollwert an. Sie müssen sich bemühen, für die Sendung einen akzeptablen Preis zu finden. Hilfreich ist, wenn man den Wert zum Beispiel anhand eines Katalogs oder einer Preisliste schätzt. In letzter Konsequenz werde ich aber akzeptieren und die eine oder andere Kröte schlucken müssen. Bei ganz dubiosen Fällen kann ich die Sache danach jedoch der Fahndung übergeben. Sobald Sie lügen, erfüllen Sie den Tatbestand der Steuerhinterziehung.

Woran liegt es, dass der Postbote die Zollgebühren bei manchen Sendungen an der Haustür einzieht und man bei anderen beim Zollamt vorbeikommen muss?
Das hängt damit zusammen, dass die Post versucht, es Ihnen so angenehm wie möglich zu machen. Wenn auf dem Paket vorne eine Rechnung klebt, eine gute Warenbeschreibung enthalten und ein Wert deklariert ist, macht man eine Unterwegsverzollung. Die Post tritt in dem Fall als Ihr Vertreter auf. Trotzdem kann es passieren, dass Sie auch solche Pakete selbst beim Zoll abholen müssen, wenn gerade das Paketaufkommen sehr hoch ist. Theoretisch versucht die Post aber alles, schon in Frankfurt für Sie zu verzollen.

Auf der Internetseite zoll.de kündigten Sie in der Verordnung (EG) Nr. 274/2008 im März 2008 an, dass zum 1. Dezember 2008 die Wertgrenze für die sogenannten Kleinsendungen von 22 Euro auf 150 Euro angehoben werden sollte. Viele Privat-Importeure hatten sich daraufhin schon gefreut. Kurze Zeit hieß es, dass diese Regelung nur für Zölle gilt, nicht aber für die wesentlich höhere Einfuhrumsatzsteuer. Wie kam es zu diesem Rückzieher?
Man hatte festgestellt, dass die meisten Einfuhren im Bereich bis 150 Euro sind. Dabei handelt es sich um wirtschaftlich unbedeutende Verkehre, die keinen Konzern in die Pleite treiben. Um sich den trotzdem großen Aufwand für die Abwicklung zu sparen, hatte die EU-Kommission beschlossen, die Wertgrenzen zu erhöhen. Da das nur eine echte Erleichterung darstellt, wenn alle an einem Strang ziehen, haben wir vermutet, dass es nur eine Frage der Zeit sei, bis auch der Finanzminister für die Einfuhrumsatzsteuer die Wertgrenze angleicht. Das ist nicht passiert. Zur Erklärung: Zölle stehen größtenteils der Europäischen Union zu, die Umsatzsteuer ist eine nationale Steuer. Weshalb die Umsatzsteuer nicht an die Zollwertgrenze angeglichen wurde, liegt an der Gesetzgebung. Deswegen haben wir jetzt die Crux, dass Sie sehr oft nicht mehr wegen des Zolls, sondern wegen der Einfuhrumsatzsteuer zu uns kommen müssen.

Beim Zollwert werden Versandkosten mit eingerechnet. Wie begründen Sie, dass man auf die Versandkosten Einfuhrumsatzsteuer zahlen muss?
Sie werden feststellen, dass das sehr kompliziert ist. Die Versandkosten werden auch nicht in jedem Fall eingerechnet. Der Zollkodex, also das Recht der Europäischen Union, schreibt vor, was der Zollwert ist. In vereinfachter Form gesagt, ist das der Warenwert plus die Beförderungskosten plus Beistellung. Im nichtkommerziellen Bereich unternehmen wir nach dem Zollkodex keine Anstrengungen, um die Höhe der Frachtkosten zu ermitteln. Wir berichtigen den Zollwert also nicht, wenn keine Frachtkosten auf der Rechnung ausgewiesen sind. Nur wenn Sie auf der Rechnung ausgewiesen sind oder Sie die Frachtkosten anmelden, erheben wir sie. Vom Grundsatz her gehören Frachtkosten aber dazu.

Wenn mir der Verkäufer etwas ohne Versandkosten in Rechnung stellt, habe ich also Glück gehabt?
Nein. Ein Verkäufer kalkuliert die Versandkosten in den Verkaufspreis ein und somit haben Sie die Versandkosten mitbezahlt. Sofern Sie diese aber getrennt zahlen und uns dies nicht mitteilen, machen Sie sich strafbar.

Mitunter brauchen Pakete mehrere Wochen von ihrer Ankunft in Frankfurt bis zum jeweiligen Endstützpunkt. Wie kommt es zu den langen Wartezeiten? Sind die Dienststellen unterbesetzt?
Da müssen Sie die Post fragen. Fedex und UPS zum Beispiel müssen die Waren direkt beim Zoll anmelden, während der Mitarbeiter der Post die Sendung bis zum zuständigen Verteilungszentrum der Post bringt. Das Paket ist solange im Bereich der Postzuständigkeit und taucht erst dort wieder auf, wo die Post es zustellt, also in der Regel dort, wo der Empfänger wohnt. Sehr oft sieht unsere Kundschaft über die Tracking-Nummer den Vermerk "Übergabestelle Post/Zoll", das heißt aber noch nicht, dass es bei uns angekommen ist. Das bedeutet nichts anderes, als dass das Paket zum ersten Mal durch einen Scanner gelaufen ist. Uns liegt das Paket zu diesem Zeitpunkt in vielen Fällen noch nicht vor. Der Text ist also ein bisschen irreführend. Wir haben die Sendung erst vorliegen, wenn es die sogenannte Postübergabebogennummer bekommen hat, und die erhält es tatsächlich erst an der letzten Station. Es bringt daher auch nichts, bei uns vorher anzurufen. Die Posteingänge sind hier nicht nach Namen sortiert, wir können also nicht nachsehen.

Der Zoll öffnet auch ohne das Beisein des Käufers die Sendungen. Videospiele sind oft sehr empfindlich und können durch Messer leicht beschädigt werden. Welche Ansprüche und Möglichkeiten habe ich als Empfänger in so einem Fall?
Im Rahmen der Abfertigung öffnet der Zoll keine Pakete. Ist zum Zeitpunkt der Zollabfertigung der Inhalt der Sendung beschädigt, können Sie den Anspruch bei der Post geltend machen. Stellen Sie beim Zoll fest, dass alles zerschnitten ist, sollten Sie darauf bestehen, dass der Zöllner das für Sie dokumentiert. Mit Ihrem Paket gehen Sie zum nächsten Postamt und machen Ihren Regressanspruch geltend. Ob Sie das Geld bekommen, steht auf einem anderen Blatt. Die Post wird sicherlich prüfen, ob die Ware überhaupt ordnungsgemäß verpackt war.

Sind Importe von Computer- und Videospielen zum nichtkommerziellen Gebrauch generell erlaubt, auch wenn es manche Hersteller nicht gerne sehen?
Nicht unbedingt. Sony hat zum Beispiel das PlayStation-Logo schützen lassen. Das betrifft sowohl Fälschungen als auch Grauimporte. Einige Hersteller haben kleine Freimengen für den nichtkommerziellen Gebrauch, um ein aufwändiges Rechtsschutzverfahren zu vermeiden, andere nicht. Hat ein Rechtsschutzinhaber wie Sony oder Microsoft einen Antrag auf eine sogenannte Grenzbeschlagnahmung gestellt, kontaktieren wir den zuständigen Sachverständigen und stoppen die Zollabfertigung. In der Regel bekommt der Rechtsschutzinhaber die Ware und prüft sie. Liegt eine Schutzrechtsverletzung vor, kann die Ware nicht abgefertigt werden und geht in das entsprechende Verfahren. Das heißt, der Rechtsschutzinhaber entscheidet. Er kann Ihnen auch die Vernichtung der Ware anbieten oder wegen Geringfügigkeit entscheiden, keinen richterlichen Beschluss zu beantragen. Innerhalb von zehn bis maximal zwanzig Tagen muss er bei Gericht eine Verfügung erwirkt haben. Wenn ihm nach zwanzig Tagen keine richterliche Entscheidung vorliegt, wird die Ware dem Beteiligten überlassen.

Wer hat's erfunden

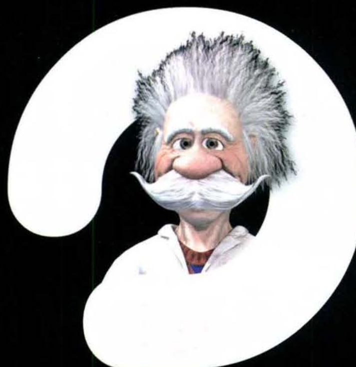


Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Dieses Mal suchen wir den ersten...

Doppelsprung

Wer als wackerer Videospielheld garstigen Unholden trotzen und weite Abgründe überwinden möchte, kommt um den Doppelsprung nicht herum. Seit Jahrzehnten sind es vor allem Hüpfspiel-Protagonisten, die mitten in der Luft zum zweiten Sprung ansetzen - mal mit, mal ohne flexible Richtungskontrolle. Angesichts einer derartigen Macht über die Schwerkraft würde sich Isaac Newton zwar im Grabe wälzen, Spielern eröffnet der Designkniff hingegen neue Herausforderungen und Möglichkeiten. Aktuell beherrscht deshalb auch Krieg, der Held aus "Darksiders", dieses Manöver und gleitet nach seinem zweiten Hüpfer auf mächtigen Schwingen in neue Spielbereiche - praktisch, aber eben keinesfalls neu.

Doch welcher Held darf sich rühmen, vor hunderten von Nachahmern den ersten Doppelsprung der Videospielgeschichte ausgeführt zu haben? Entgegen anfänglicher Vermutungen ist es nicht Capcoms Ritter Arthur. Der Unterhosenfetischist rettet zwar schon seit 1985 in zahlreichen "Ghouls 'n Ghosts" bzw. "Ghosts 'n Goblins"-Versionen seine Verlobte, erst in der japanischen SNES-Version von "Super Ghouls 'n Ghosts" gelingt es ihm 1991 jedoch, die Gravitation zu überlisten.

Unsere Suche führt hingegen bis in die Achtziger zurück: 1981 geben Spielhallenbesucher in "Jump Bug" ihrem Vehikel per Joystick zusätzlichen Schub nach oben und unten, ein Sprung im herkömmlichen Sinne ist das aber noch nicht. Ähnliches zwei Jahre später: In "Antarctic Adventure" für MSX bremst der Pinguinheld seinen Fall per Flatterbewegung nach dem Sprung. Den ersten klassischen Doppelsprung datieren wir auf 1984: In Namcos Jump'n'Run "Dragon Buster" rettet Ihr die Prinzessin und bekämpft Drachen und allerlei Ungetier - trotz Innovation eine nur zu vertraute Aufgabe. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Dragon Buster

Doppelsprung-Debütant

Erscheinungsjahr: **1984**

Hersteller: **Namco**

System: **Arcade**

Vorreiter

Jump Bug



Antarctic Adventure



Gebt dem Auto zusätzlichen Schub nach oben oder lasst den Pinguin flattern.





Erstmals erreicht Euer Held ungeahnte Höhen per Doppelsprung.

Super Ghouls 'n Ghosts



Devil May Cry



Darksiders



SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	**9 von 10**	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.

"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: New Super Mario Bros. Wii (Wii), Zelda: Spirit Tracks (DS)
Hört zurzeit: Creed - Full Circle

"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Heavy Rain, Tekken 6 (PS3)
Hört zurzeit: Caliban & Heaven Shall Burn - live in Stuttgart

"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Johnny Platform Saves Christmas! (360)
Liest zurzeit: E. Colver - And Another Thing...

"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Scribblenauts (DS)
Sieht zurzeit: Satyricon & Dark Fortress
Hört zurzeit: Klass. Sagen des Altertums

"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Venetica, Trials HD (360)
Hört zurzeit: 30 Seconds to Mars - This is War

"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Metal Gear Solid (PSone)
Schreibt zurzeit: immer noch seine Master-Arbeit über Metal Gear Solid

"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: New Super Mario Bros. Wii (Wii), Dragon Age (PS3)
Hört zurzeit: den Kachelofen knistern

Darksiders

PS3 360 Action-Adventure 18

M! HIT



360 Eine zuverlässige Zielaufschaltung macht's möglich: Reitet vor dem Sandwurm her und schießt ihm ins Maul, wenn er auftaucht und angreift.

Schnaubend wächst ein schwarzes Ross mit flammenden Hufen aus dem heißen Wüstensand. Ohne Worte schwingt sich die bullige Gestalt mit roter Kapuze in den Sattel des Reittiers und prescht mit gezogenem Schwert einem riesigen Sandwurm entgegen. Ruin heißt das Tier, Krieg sein Herr. Als einer der vier Reiter der Apokalypse gibt es für Euren kampferprobten Helden in "Darksiders" noch einiges mehr zu erledigen, denn egal ob Zombies, Echsenwesen, muskelstrotzende Dämonen oder Engel in goldener Rüstung: Zwischen Himmel und Hölle hat sich nach dem Jüngsten Gericht alles gegen Euch verschworen. Das hatte nämlich zu früh und ohne Bruch des Siebten Siegels stattgefunden. Dafür war Krieg zur Verantwortung gezogen und 100 Jahre verbannt worden. Wieder in Freiheit macht er sich auf, den wahren Schuldigen zur Rechenschaft zu ziehen.

Über das farbenfrohe, coole Charakterdesign aus der Feder von Ex-Marvel-Zeichner Joe Madureira staunend, begleiten wir Krieg auf seinem gut 20-stündigen Rachefeldzug. Der überrascht bis zum Ende mit immer neuem Kriegsgerät, das Ihr in bester "Zelda"-Tradition überlegt einsetzen müsst, um Euch gegen Feinde und Endbosse sowie in komplexen Dungeons zu behaupten.

Reisen und shoppen

Zu Beginn Eures Abenteuers trefft Ihr auf den gehörnten Dämon Sammael, der Euch nur weiterhilft, wenn Ihr ihm die Herzen vier höllischer Generäle besorgt. Stets auf Eurer Reise dabei ist ein Beobachter des himmlischen Rates, der Euch wie Links Fee Navi Tipps zum Weiterkommen verrät. Auch treffen wir bald den Seelenhändler Vulgrim. In der Spielwelt gesammelte Artefakte und Seelen tauschen wir hier gegen zusätzliche Moves, Fähigkeiten und Heiltränke. Spürt Ihr Vulgrims Ver-



360 Combos erleichtern Kriegs Leben, denn während die beiden Biester links noch taumeln, saust Euer Held bereits per Spezialattacke zum nächsten Angreifer nach rechts. Mit ein wenig Übung wechselt Ihr nahtlos zwischen Euren Waffen.



"SUPER"

Michael Herde

"Zelda für Erwachsene" behauptet THQ gerne und hat damit Recht: Die Mischung aus Kämpfen und Rätseln geht auf und sorgt für viele Stunden Unterhaltung. Das Kampfsystem eröffnet gemächlich seine volle Tiefe und geht locker von der Hand. Auf unzuverlässiges Blocken habe ich aber verzichtet und bin lieber per flottem Dash vor Angriffen ausgewichen. Vor lauter Move-Vielfalt musste ich mich immer wieder an weitere Angriffsmöglichkeiten erinnern, deren Einsatz vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen unerlässlich ist. Mich stört es nicht, dass mir viele Momente Déjà-vu-Erlebnisse bescherten, denn die Mischung ist neu und macht Spaß. Selbst regelmäßiges Tearing auf beiden Konsolen bremst meine Freude kaum. Hätten jedoch die Story und ihr Held mehr Raum bekommen, wären sie mir nicht ganz so egal und "Darksiders" ein emotional mitreißendes Erlebnis. So ist es 'nur' ein sehr gutes Spiel.



360 Diesem Gegnertypus springt Krieg auf den Rücken und nötigt ihn, wild um sich zuschlagen. Vorher müsst Ihr den vernichtenden Treffern der Bestie trotzen.



360 "Portal" lässt grüßen: Platziert an dafür vorgesehenen Stellen orange und blaue Portale, um anderweitig unpassierbare Stellen zu erreichen.

steck in den untereinander verbundenen Spielarealen auf, reist Ihr per Wurmloch noch schneller zwischen den Abschnitten als auf dem Rücken Eures Pferdes Ruin.

Waffen, Waffen, Waffen!

Auf der Suche nach den vier Generälen erkundet Ihr postapokalyptische Szenarien, die mal von dämonischen Kreaturen, mal von Engeln dominiert werden. Immer wieder kommt es zum Kampf, den Krieg vortrefflich beherrscht: Eine Taste fürs Schwert und eine weitere für die Sekundärwaffen Sense und Metallfäustling, zwischen denen Ihr per Steuerkreuz wechselt, bilden die überschaubare Grundlage des vielseitigen Kampfsystems. Mit gedrückter Aktionstaste steigt Krieg in die Luft, lässt die Sense rotieren oder setzt zum vernichtenden Bodenstampfer an. Doch der Handschuh kann noch mehr: Blaue Kristallgebilde versperren den Weg und müssen per Fausthieb zertrümmert werden, rote hingegen erfordern eine gewitztere Strategie: Im Laufe des Spiels erwerbt Ihr diverse Fernkampfwaffen, darunter eine Pistole, die Ihr auch von Ruins Sattel aus abfeuern dürft. Ein Blashorn schleudert Widersacher zurück und ein übergroßer Wurfstern übernimmt die Funktion von Links Bumerang. Schleudert ihn auf Gegner, markiert mehrere Zielpunkte und lasst die Klinge tanzen oder befördert Flammen von Fackeln zu Bomben, die Ihr auf besagte rote Kristalle geworfen habt, um sie zu zünden. Auch einen Greifhaken findet Krieg und zieht sich damit zu entfernten Rankengewächsen an Wand bzw. Decke und holt kleinere Gegner zu sich heran, um sie noch in der Luft weiter zu bearbeiten. Geschmeidig und ohne Hektik kombiniert Ihr sämtliche Nah- und Fernwaffen zu Combos, die meist in einem Finishing Move enden. Leuchtet die B- respektive Kreistaste über dem Gegner, löst Ihr eine charakterspezifische Sequenz aus, in der Krieg Arme, Beine und literweise Blut verstreut. Dabei gelingt es "Darksiders" jedoch, nie übertrieben brutal zu sein.

Doch zurück zu Schwert & Co.: Weil jeder der zahlreichen Gegnertypen, die teilweise nur in bestimmten Gebieten auftreten, eigene Angriffsmuster, Stärken und Schwächen hat, empfiehlt sich Blocken, Kontern und Ausweichen. Mit aufgeschaltetem Ziel weicht Ihr bequem in alle Richtungen aus, in Kombination mit den Angriffstasten stehen Euch weitere durchschlagende Moves zur Verfügung. Blocken oder gar getimte Konter-Moves fallen auch Krieg schwer, da diese Funktion wie der Ausweich-Dash auf der rechten Schultertaste liegt. Ihr müsst stillstehen, ehe Ihr Angriffe abwehren könnt, was bei uns in der Hitze des Gefechts nur selten geklappt hat – also weicht lieber aus! Mit Geduld, der richtigen Taktik und schnellen Fingern sind jedoch auch die enorm zähen Bossgegner ohne Energieverlust zu meistern. Abgerundet wird Kriegs Kampfkunst durch diversen Magieeinsatz, der Klingen aus dem Boden



"GUT"

Matthias Schmid

Die Steuerung flutscht, das Design ist schlüssig und die deutschen Sprecher grollen wohlklingend aus den Boxen. Und dennoch will der Funke nicht recht überspringen, denn für meinen Geschmack wurde der Look des Spiels zu sehr auf Hochglanz-US-Comic getrimmt – die Dämonen sind bunt statt böse, die Welten eher steril statt voller morbider Details. Auch Story und Namensgebung der Figuren finde ich bemüht, das fängt bei der aus der babylonischen Mythologie entliehenen Tiamat an und hört beim hebräischen Sammael noch nicht auf. Ständig höre ich von 'gefallenen Engeln' oder 'apokalyptischen Reitern' und muss dabei an kitschigen Gothic-Metal denken. In spielerischer Hinsicht wirkt "Darksiders" erstaunlich reif: Das Kampfsystem ist variabel, die Upgrades sind vielfältig und die Mixtur aus Metzeln, Sammeln, Shoppen stimmt.



360 In der Aschland-Wüste steht Krieg zum ersten Mal vor schwebenden Felsen, die ein Geheimnis bergen: Aktiviert Ihr mittels Wurfstern einen Schalter, verlangsamt sich für eine Weile die Zeit, was die Lösung mancher Rätsel erst möglich macht.







360 Krieg beherrscht nicht nur einen Doppelsprung (siehe S. 48), er gleitet auch für kurze Zeit auf zerfledderten Schwingen über Abgründe. Größere Distanzen überwindet Krieg mithilfe seines Enterhakens, der auch im Kampf nützliche Dienste erweist. Selbst unter Wasser ist der Hüne nicht aufzuhalten und meuchelt Fischmonster (von links).



360 Im Wettstreit mit einem Riesenschmied mordet Krieg vor zerstörter Kulisse möglichst viele Engel mit einer himmlischen Strahlenkanone.

wachsen lässt oder Euer Gegenüber entflammt. Wenn es eng wird, weil mal wieder eine Gegnerwelle nach der anderen folgt und die Truhen mit heilenden grünen Seelen bereits geöffnet wurden, verwandelt Ihr Euch in einen Feuerteufel, mit dem Ihr kurzzeitig viel Schaden anrichtet.

Krieg mit Köpfchen

Begnügt sich "Darksiders" anfangs noch mit einfachen Aufgaben (bringe Gegenstand A zum Ort B, töte X Gegner), legt die Komplexität mit wachsender Ausrüstung mächtig zu. Neben "Zelda" haben sich die Entwickler auch beim Ego-Knobler "Portal" bedient und kredenzen clevere 3D-Puzzles, bei denen nicht nur das richtige Timing, sondern auch räumliches Denken gefragt ist. Je länger Ihr dabei den Schuss Eurer Portal-Kanone aufladet, desto höher ist Eure Austrittsgeschwindigkeit, was Ihr beim Erreichen neuer Wege berücksichtigen solltet. Während wir durch finstere Kerker springen, an Seilen hangeln und gefräßige Tentakel an der Decke austricksen, bemerken wir immer wieder, dass "Darksiders" auf Gegnermassen verzichtet und die Geschicklichkeits- und Knobeleinlagen angenehm in den Vordergrund rückt.

Aus spielerischer Sicht bedient sich "Darksiders" großzügig und offensichtlich bei namhaften Vorbildern, macht seine Sache dabei aber so gut, dass man es dem Abenteuer nicht verübeln kann. Neben bereits beschriebenen Spielmechanismen lockern die Entwickler Kriegs Handwerk weiter auf: Mehrmals greift Ihr zu Strahlenkanone oder Minenwerfer mit fernzündbaren Geschossen. Dann wuchtet Ihr Euren Helden behäbig durch die Landschaft und meuchelt beispielsweise Engel im Wettkampf gegen einen Schmied mit Riesenwuchs. Oder Ihr fliegt in "Panzer Dragoon"-Manier durch Höhlen und Katakomben, markiert nahende Flugwesen und fegt sie vom Himmel – nette Einlagen, die sich mit ein wenig mehr Feintuning besser ins Gesamtwerk eingefügt hätten.

Eine größere Schwäche des Spiels ist anderswo zu finden. Die Grundidee der Story klingt nämlich durchaus verlockend: Apokalypse, Dämonen, Engel, Rache – das bietet genügend Stoff, möchte man meinen. Bedauerlicherweise tritt die Handlung aber zu weit in den Hintergrund. Sie bleibt dünn und der Hauptcharakter blass. Wo der "God of War"-Protagonist Kratos mit jedem Hieb seinen Zorn vermittelt und eine emotionale Identifikation erlaubt, ist Krieg ein brachialer Haudrauf-Typ ohne Seele, der zwar cool aussieht, den wir aber weder sympathisch noch abstoßend finden – er und sein Schicksal sind uns schlicht egal.

Epische Augenblicke zum Mitfiebern sind daher im durchweg hochkarätigen Spiel selten. Aus technischer Sicht gibt es wenig Anlass zu Kritik: Manche Umgebungen wirken auf beiden Systemen trist, die musikalische Untermalung bleibt zögerlich im Hintergrund. Kämpfe vom Rücken Eures Pferdes spielen sich lediglich vereinzelt chaotisch, auch der Kameramann verliert nur selten die Orientierung. Wer abseits von "Bayonetta", "Dante's Inferno" und "God of War" metzeln möchte, ohne auf eine üppige Portion gelungener Rätsel zu verzichten, wird mit "Darksiders" aber sehr glücklich. *mh*


PS3 Verwandelt sich Krieg in diesen Feuerteufel, bewegt er sich nur behäbig, ist aber kurzzeitig enorm stark – bei großen, zähen Gegnern eine nützliche Fähigkeit.

Sebastian Erfurth

"SUPER"

"Darksiders" bezeichne ich nur zu gerne als eine 'Videospiel-Paella'. Wo im spanischen Nationalgericht verschiedene Essensreste der Vortage vermengt werden, treffen auch in Kriegs Rachefeldzug viele Features bereits bekannter Videospiele aufeinander. Sei es ein Elemente absorbierender "Dark Sector"-Wurfstern, ein "Bionic Commando"-Enterhaken, eine "Devil May Cry"-Pistole oder "God of War"-Tötungssequenzen. "Darksiders" verbindet die besten Gimmicks der Videospielwelt mit lässigem Charakterdesign, ganz nach dem Motto: Lieber gut geklaut als schlecht selber gemacht. Und ohne Zweifel muss ich gestehen, dass Kriegs Paella definitiv zu meinen Leibspeisen zählt. Die Rätsel werden mit der Zeit schön knifflig und die Kämpfe sind durch die Bank bombastisch.

DARKSIDERS

Entwickler **Vigil Games, USA**
Hersteller **THQ**
Termin **5. Januar**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » fordernde Dungeons mit Rätseln
- » flexibles Kampfsystem mit Tiefgang
- » jede Menge Ausrüstung und Waffen
- » laut Hersteller ungeschnitten
- » treues Reitpferd für die Oberwelt

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Exzellenter Cocktail vertrauter Spielelemente, der Daumen und graue Zellen fordert, bei der Story aber schwächelt.

Blood Bowl

360 Strategie 16

Table-Top-Fans haben Grund zur Freude: "Blood Bowl" verbindet rundenbasiertes American Football mit Fantasy-Figuren des "Warhammer"-Universums. Das entsprechende Brettspiel veröffentlichte Games Workshop bereits 1994.

Wählt unter acht Rassen wie Menschen, Orks oder Zwerge, die sich in Agilität, Laufbereitschaft und Stärke unterscheiden. Dadurch ergeben sich je nach Volk andere Taktiken: Die schnellen Skaven rennen mühelos durch feindliche Linien, die brutalen Chaos bevorzugen den offenen Kampf und bei den agilen Waldelfen ist der hohe Pass Trumpf.

Vor jedem Spielzug platziert Ihr Euer Team strategisch auf dem Feld. Jede Figur kann pro Runde eine bestimmte Strecke zurücklegen und einen Angriff oder Pass ausführen. Ein imaginärer Würfel errechnet die jeweiligen Erfolgschancen. Misslingt eine Aktion, vollzieht sich ein 'Turn-Over' und der Gegner ist am Zug. Die Zahl der Touchdowns ermittelt den Sieger des Matches. Kurios: Bei ruppigen Tacklings und fiesen Tritten auf liegende Gegner verletzen sich die Spieler gar bis zum Tod und fehlen in der gesamten Kampagne. Besonders bitter, wenn es einen Starspieler trifft, den Ihr über mehrere Matches hochgelevelt habt.

Die Präsentation von "Blood Bowl" ist durchwachsen: Die Figuren sind detailliert, aber animationssteif, während die witzigen Kommentatoren die Stimmung in der ansonsten kargen Stadion-Atmosphäre heben. Trotz Tutorial gestaltet sich der Einstieg schwer. *se*



360 Tritt der Elf das Leder weit genug, bleibt mehr Zeit zur Verteidigung.



Sebastian Erfurth

"SUPER"

"Blood Bowl" hat mir schon als Table-Top-Game einen Heidenspaß bereitet. Die Videospielumsetzung finde ich gelungen: Spielprinzip und Regeln wurden lückenlos übernommen und die Figuren perfekt digitalisiert. Die Kampagne fesselt mich mit ihren RPG-Zügen über Stunden ans Pad. Der Echtzeit-Modus ist mir dagegen zu hektisch und im Grunde genommen überflüssig - nur rundenbasiert spielt sich "Blood Bowl" so fesselnd wie das analoge Original. Strategisch und spielerisch ein Touchdown!



360 Nur noch ein paar Schritte bis zur Touchdown-Zone. Die gelbe Lichsäule kennzeichnet den Football auf dem Spielfeld – in diesem Fall in der Hand des Orks.

Entwickler	**Cyanide, Frankreich**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

- » 8 unterschiedliche Rassen
- » umfangreiche Kampagne
- » optionaler Echtzeit-Modus

SPIELSPASS **72**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Erfrischende Mischung aus rundenbasierter Strategie und brutalem Sport – der Echtzeit-Modus ist zu hektisch.**

Call of Duty: Modern Warfare

Wii PS3 360 Ego-Shooter 18

Zwei Jahre nach "Call of Duty 4" folgt die Wii-Adaption des populären Ego-Shooters. Wie im Original schlüpft Ihr während der sechsstündigen Solo-Kampagne in die Haut von Soldaten aus den USA und Großbritannien. Auf der Jagd nach einem Terrorboss schleicht Ihr mal als Scharfschütze, mal beschießt Ihr Gegner mit der Bordkanone eines Flugzeuges. Viele gescriptete Ereignisse halten das Tempo hoch, grafisch fällt die Wii-Umsetzung gegenüber den HD-Pendants deutlich ab.

Mit 16 Karten, sechs Spielmodi sowie jeder Menge (teils neuer) freischaltbarer Fähigkeiten und Erfahrungspunkten erlebt Ihr konkurrenzlos motivierende Online-Schlachten auf Wii – vorausgesetzt Ihr kommt mit der fummeligen, aber konfigurierbaren Steuerung klar. *mh*



Wii Bis zu zehn Spieler jagen online auf 16 Karten nach Erfahrungspunkten.



Michael Herde

"GEHT SO"

Kein anderer Ego-Shooter bietet so viele Einstellungsmöglichkeiten der Steuerung, doch die Genauigkeit des "World at War"-Vorgängers wird nie erreicht, zumal das Spiel nicht gerade selten ruckelt, was Zielen zusätzlich erschwert. Dennoch erlebt Ihr - vor allem mit Zapper-Peripherie - dank der Perks die motivierendsten Online-Gefechte, die es derzeit für Wii gibt.

Entwickler	**Treyarch, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » dt. Version geschnitten: Arcade-Modus fehlt, eine Szene wurde entschärft
- » Koop-Modus: zusätzliches Fadenkreuz für Spieler 2
- » unterstützt Wii-Zapper

SPIELSPASS **72**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Wii-Krieg mit starkem Online-Modus und rasanter Solo-Kampagne, aber auch deutlichen Schwächen bei Grafik und Steuerung.**

CoD Modern Warfare Mobilized

DS Ego-Shooter 18

Auf der Suche nach einer Atombombe schießt Ihr Euch als Marine durch lineare 3D-Levels. Neben den Missionen zu Fuß lenkt Ihr Vehikel durch feindliche Linien und vernichtet die Gegnermassen. Die Stylus-Steuerung ist präzise, benötigt aber Einarbeitung. Ein fetziger Mehrspieler-Modus rundet das Ego-Shooter-Erlebnis ab. *se*



DS Die rot markierten Gegner auf dem Radar macht unser Heli gleich platt.



Sebastian Erfurth

"SUPER"

Die Bedienfelder für Waffenwechseln, Nachladen und Zielen sind groß und sinnvoll auf dem Touchscreen platziert - das gibt mir die volle Kontrolle. Löblich: Bei den pfiffigen Minispielen (u.a. Bomben entschärfen) kann ich zwischen den Feuergefechten kurz verschnaufen. Packend: Mit Kopfhörern kracht es realistisch - das lässt mich die pixelige Optik vergessen.

Entwickler	**N-Space, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » abwechslungsreicher Solo-Modus
- » übersichtliche Bedienelemente auf dem Touchscreen
- » drittes "Call of Duty" für DS
- » spielbare Vehikel: Flugdrohne, Panzer, Boot

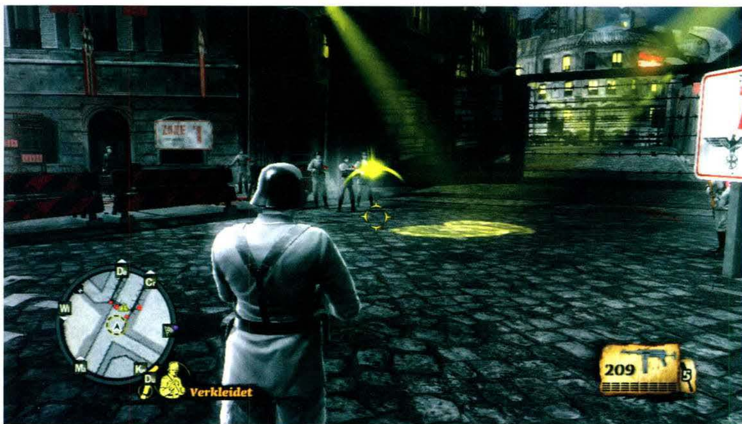
SPIELSPASS **78**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Abwechslungsreicher Shooter mit übersichtlicher Steuerung und feinen Minispielen – jedoch mit detailarmen Texturen.**

The Saboteur

PS3 360 Action-Adventure 18



360 Tarnen und täuschen: Habt Ihr Euch unbemerkt eine deutsche Uniform organisiert, könnt Ihr unerkannt am Feind vorbeispazieren, solange Ihr Euch unverdächtig verhaltet und einen Mindestabstand (erkennbar am Kreis auf dem Radar) einhaltet.

Michael Herde

"GUT"

Der stilvolle Einsatz von Farben ist clever in die Rahmenhandlung eingebettet, das Spiel an sich sieht gut aus, vor allem die Gesichter finde ich gelungen. Am meisten gefällt mir die Kombination aus jazzig-verruchter Erotik der Pariser 1940er-Jahre und schwarz-weiß-roter "Nazi"-Ästhetik, welche "Saboteur" eine Eigenständigkeit verleiht, die es auf spielerischer Ebene nicht erreicht. Auf der Fahrt mit altmodischen Autos durchs Pariser Umland verzweifle ich in SD-Auflösung beim Versuch, auf gelben Stellen der Karte meine gelbe Wegweiserlinie zu finden. Auch vermisse ich eine Zielerfassung bei den Prügeleien, die mir einige Hiebe ins Leere erspart hätte. Dazu gesellen sich vereinzelte KI-Aussetzer, wodurch Begleiter planlos herumstehen, statt endlich ins Auto zu steigen. Seltsam: Die PS3-Version steuert sich behäbiger als die Xbox-360-Fassung.

Auf Wiedersehen: Kaum war "The Saboteur" fertiggestellt, wurde Entwickler Pandemic von Electronic Arts geschlossen bzw. zum reinen Label umfunktioniert – das ist bitter, aber für den Spieler stellt sich eine wichtigere Frage: Taugt das letzte Werk etwas?

Ihr schlüpft während der 1940er-Jahre im von 'den Deutschen' (der Begriff 'Nazi' wird nie genannt) besetzten Paris in die Haut des frustrierten Iren Sean Devlin, der von der Résistance-Bewegung angeworben wird. Eigentlich kümmert das Raubein der Widerstand wenig, aber um den verhassten Deutschen eins auszuwischen, ist er mit dabei. Die Storyschreiber nehmen einige Klischee-Fettnäpfchen mit, ingesamt erfüllt die Geschichte ihren Zweck als roter Faden jedoch ordentlich. Der Beginn inklusive eines kurzen Abstechers in die jüngere Vergangenheit bringt Euch Seans Beweggründe näher und macht einen ästhetischen Schlüsselaspekt von "The Saboteur" deutlich: Je nach Stimmungslage in den besuchten Landstrichen ist die Grafik des Abenteuers bunt bis schwarz-weiß (mit vereinzelten Farbtupfern in "Sin City"-Manier). Je dominanter die Besatzer vertreten sind, desto monotoner und trister das Bild, befreite Gegenden wirken spürbar freundlicher. Dieser Optik-Kniff wird stilsicher eingesetzt und liefert ein stimmiges Bild, er überdeckt aber nicht alle grafischen Unzulänglichkeiten: So sackt die Bildrate bei ordentlich Action ein, Kameraschwenks werden von Tearing begleitet und Charaktere bewegen sich oft steif. Auch die Soundkulisse schwankt: Die deutsche Synchro ist keine Katastrophe, hinkt aber zum Beispiel gegenüber dem Stallkollegen "Dead Space" deutlich hinterher. Dafür fängt die feine Musikuntermalung aus wehmütigem Jazz, Big Band und Swing die Atmosphäre der französischen Metropole gelungen ein.



PS3 An Handlungsschlüsselpunkten tretet Ihr zu Autorennen an – wie hier im Prolog, der Seans Motivation aufklärt.



PS3 Um nicht aufzufliegen, solltet Ihr Feinde im Nahkampf erledigen – eine Uniform zur Tarnung gibt es obendrauf.

Vive la Résistance!

Während sich "The Saboteur" von Genrerivalen inszenatorisch abhebt, verharrt das Spielgeschehen in Standards: Ihr folgt klassischen Sandbox-Gepflogenheiten und klappert Auftraggeber ab, schnappt Euch ein Vehikel, um schneller zum Einsatzort zu gelangen, und legt Euch mit Feinden an. Originell sind die Missionen selten, aber mit genügend Flair ausgestattet: Überwiegend geht es darum, etwa in Gebäude einzudringen und bestimmte Zielobjekte oder -personen zu befreien oder zu zer-

WILLKOMMEN ZUR MITTERNACHTSSHOW – FREIZÜGIGER BONUS FÜR SABOTEURE

Deutschen Zockern bleiben verfassungswidrige Symbole und Gesten versagt, doch nackte Tatsachen werden ihnen vergönnt. Von Haus aus sind diese nicht zu erspähen: Digitale Voyeure müssen erst einen Download-Code eingeben, der dem Spiel auf einem schicken Ticket (siehe rechts) kostenfrei beiliegt – wer ein gebrauchtes Exemplar besitzt, darf das Add-on für ca. 3 Euro online erwerben.

Was bringt die 'Mitternachtsshow'? Im Nachtclub "Belle de Nuit" verzichtet das weibliche Personal auf Nippelaufkleber und stolziert überwiegend barbusig herum. Außerdem wird ein sonst nicht betretbarer Teil des Clubs zugänglich, indem Ihr Euer Geld bei einer Art Messerwurf-Glücksrad aufs Spiel setzt oder burleske Tänze in einer Privatvorführung genießt. Gleich drei willige Damen räkeln sich in mehreren Varianten lasziv vor Euch, was die Pandemic-Animateure besser in Szene gesetzt haben als den Großteil des restlichen Spiels. Für den Verlauf der Story spielen die freizügigen Boni keine Rolle, doch ansehnlich ist die Show auf jeden Fall.





Wie viel Erotik darf's denn sein? So sieht "The Saboteur" ohne und mit aktiviertem Nackt-Code aus.





PS3 Die farbliche Unterscheidung der Stimmungslage in den Stadtvierteln kommt bei einem motorisierten Ausflug am besten zur Geltung: Ist die Nazi-Präsenz gering, erscheint die Umgebung farbig (links). In besetzten Straßenzügen dominieren Schwarz und Weiß mit nur vereinzelten Farbtupfern (rechts).





PS3 Trägt Sean Verwundungen davon, wird sein Gesundheitszustand per Blutspritzer angezeigt – kurz vor dem Ableben ertrinkt das Bild geradezu im Lebenssaft (rechts).



360 Sean ist ein leidlich talentierter Klettermaxe: Ihr könnt fast jede Fassade erklimmen und erkennt durch subtile Markierungen mögliche Greifstellen.

stören. Zwischendurch eingestreute Einlagen wie die Hatz über einen fahrenden Zug oder das Durchqueren eines brennenden Zeppelins bringen Würze in den Sabotage-Alltag. Geballert wird ohne Zielhilfe, was wie der Nahkampf Übung erfordert. Dem kommt eine wichtige Rolle zu: Setzt Ihr einen deutschen Soldaten außer Gefecht, ohne dass es jemand mitbekommt, könnt Ihr seine Uniform klauen und Euch damit tarnen. Haltet Ihr dann genug Abstand von Feinden und agiert ruhig, bleibt Ihr unentdeckt und vermeidet in manch kritischer Situation unangebrachtes Blutvergießen.

Auf den Dächern von Paris

Alternativ kommen Eure Kletterkünste zum Zug: Sean ist ein agiler Bursche und besteigt fast jedes Gebäude in Paris, um dann von oben ins Geschehen einzugreifen. So behände wie "Assassin's Creed II"-Attentäter Ezio ist er aber nicht, was sich vor allem in einer unnötig klobigen Klimmzug-Kontrolle niederschlägt.

Natürlich könnt Ihr abseits der Story-Missionen andere Tätigkeiten ausüben. Neben einer Handvoll Nebenaufträge und Autorennen beschränken sich diese überwiegend darauf, deutsche Einrichtungen wie Funkmasten, Fahrzeuge und Stellungen zu zerstören – davon gibt es nämlich jede Menge. Als Belohnung erhaltet Ihr Schmuggelware, die Ihr bei Schwarzhändlern gegen Munition und neue Waffen tauscht. Autos dagegen dürft Ihr jederzeit bei einer Garage wieder abholen, sofern Ihr den entsprechenden Typ einmal dort abgegeben habt.

Ingesamt ist "The Saboteur" ein rundes Erlebnis, das fokussierter und ausgereifter wirkt als das vorherige Pandemic-Spiel ("Mercenaries 2"). Man merkt dem Weltkriegs-Ausflug aber an, dass den Entwicklern anscheinend die Lust oder Kraft zur letzten Feinpolitur fehlte – jenseits der eigenständigen Ästhetik finden sich auch kaum neue Ideen. Am Ende bleibt ein ordentlicher Sandbox-Vertreter, der sich trotz seiner vielen Kanten gut spielt, im Konzert der Großen wie "Assassin's Creed II" oder "Grand Theft Auto IV" aber nur die zweite Geige spielt. *us*



"GUT"

Ulrich Steppberger

Pech für "The Saboteur", kurz nach "Assassin's Creed II" zu erscheinen. Denn im direkten Vergleich werden die Schwachpunkte des an sich gefälligen Pandemic-Finales umso deutlicher: Die normalen Sandbox-Elemente wie die Fahrten funktionieren, sind aber unspektakulär, das 'Rahmenprogramm' an Aktivitäten ist umfangreich, aber monoton. Und insbesondere die Klettereinlagen wirken schwerfällig, nicht nur hier fehlt der Pfiff des Attentäter-Abenteuers. Trotzdem unterhält der Ausflug nach Paris: Das liegt zum Großteil an der reizvollen Schwarz-Weiß-Ästhetik, auch das interessante Tarnsystem hat seinen Reiz. Zudem ist die Story mit acht Stunden nicht allzu lang und damit vorbei, bevor das Spiel langweilig wird.



PS3 Auch im 20. Jahrhundert turnen einsame Rächer gerne über Häuserdächer: Sean Devlin genießt den Ausblick auf das nächtliche Paris – so geschmeidig wie bei den "Assassin's Creed"-Spielen verlaufen die luftigen Spaziergänge aber nicht.

Entwickler	**Pandemic, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- das "GTA"-Konzept im Zweiten Weltkrieg
- interessante grafische Visualisierung der Stimmungslage in Paris
- installiert ca. 4 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** Auf der Xbox 360 gibt es weniger Ruckler und Tearing

SPIELSPASS 78

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Sehenswert inszeniertes Open-World-Abenteuer, dessen Spielablauf teils holprig und uninspiriert wirkt.**

Dark Void

PS3 360 Action 16







360 Nicht nur Geballer: Jedes Alien lässt sich auch im Nahkampf besiegen.



PS3 In den offenen Arealen gilt es z.B., die Rebellen zu unterstützen: Ihr nehmt die Aliens im Schwebemodus unter Beschuss, während der Kollege am Boden von Deckung zu Deckung sprintet – achtet auf seinen Energiebalken!

Pilot William Grey stürzt im Bermudadreieck auf einer Insel ab und purzelt so in ein Abenteuer, das Stoff für mehrere Filme bieten würde: Alles dreht sich um die Alienrasse 'Beobachter', welche die Menschheit versklaven und die Erde besiedeln will. Zum Glück stecken sie in einer Paralleldimension fest, die seit Jahrhunderten von einer Rebellengruppe blockiert wird. Insgesamt sind zwei Dimensionssprünge nötig, um dem außerirdischen Treiben Einhalt zu gebieten: Erst drängt Ihr die Ufos und Roboterdrohnen der Beobachter in die Zwischendimension zurück, dann rückt Ihr vor in die 'Leere' – das ist die trostlose Heimat der Außerirdischen. Zum Glück seid Ihr nicht auf Euch allein gestellt, im Laufe des Abenteuers begegnet Ihr diversen Helfern. Der prominenteste Kumpan ist Wissenschaftler Nicola Tesla, der Euch mit einem experimentellen Jetpack ausrüstet: Im Laufe des Abenteuers dürft Ihr es um diverse Upgrades und weitere Ausrüstung wie den Radarhelm bereichern. Außerdem sammelt Ihr die vielen Alienwaffen wie Lasergewehr, Partikelkanone und Granaten, mit denen Ihr die mechanischen Stoßtrupps und Wachmannschaften der Aliens zurückdrängt.



Oliver Ehrle

"GUT"

Capcom mischt "Indiana Jones", "Stargate" und "Iron Man" zu einem pompösen Abenteuer: Die Feuergefechte sind opulent inszeniert und lassen Euch mit den verschiedenen Kampfmodi taktischen Freiraum. Der ist auch nötig, denn über weite Strecken bekämpft Ihr nur eine Handvoll Gegnertypen: Selbst Zwischenbosse wie der Ritter laufen Euch vielfach über den Weg, da hätte man sich mehr einfallen lassen können. An Euren Intellekt werden keinerlei Ansprüche gestellt, da Euch die nicht ausblendbaren Hilfetexte jeden Handgriff vorschreiben. Lediglich für die Interpretation des Radars ist Köpfchen nötig, denn die Position von Feinden lässt sich damit nur erahnen. Highlight des Abenteuers sind die wenigen offenen Areale, in denen Ihr die Vorzüge des Jetpacks richtig ausspielen dürft – die Handlung wird eher oberflächlich erzählt.



PS3 Dogfight mit Alienjägern: Mit der Nahkampftaste übernehmt Ihr allerlei Kriegsgerät von Freund und Feind und setzt es dann als Waffe ein.

Große Freiheit?

Mit dem Jetpack erkundet Ihr viele Abschnitte frei: Im Raketenmodus donnert Ihr blitzschnell durch den Luftraum und liefert Euch Dogfights mit allerlei Jägern; Bodentruppen nehmt Ihr dagegen im Schwebemodus oder zu Fuß unter Beschuss. Außerdem dürft Ihr jeden Feind im Nahkampf überwältigen: Selbst Obermotze lassen sich besteigen und dann Stück für Stück demontieren. Je nach Mission gilt es, Rebellentruppen zu unterstützen, Schildgeneratoren zu deaktivieren und die Festungen der Invasoren zu stürmen: Es gibt also einige offene Areale, über weite Strecken müsst Ihr aber Freunden zur Seite stehen oder einblendbaren Checkpoints folgen: Etwas mehr Bewegungsfreiheit hätte dem Jetpack-Abenteuer nicht geschadet, denn die Kraxel- und Tunnelabschnitte spielen sich alle recht ähnlich. *oe*

Entwickler	**Airtight Games, USA**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**22. Januar**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- schwungvolle Jetpack-Kämpfe
- viele Helfer und KI-Kameraden
- kapert Ufos und andere Alienvehikel
- viele Abschnitte spielen sich ähnlich
- zu wenig Gegnertypen

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Vom Kino inspiriertes Alienabenteuer mit vielseitig einsetzbarem Jetpack, aber oftmals eintönigen Aufgaben.**





PS3 Bei den Feuergefechten blickt Ihr William über die Schulter: Er kann zwei Alienwaffen sammeln und diese im Waffenladen mit diversen Upgrades wie Stabilisatoren bestücken – Ihr wechselt oft, denn jede Waffe ist bei einem Gegnertyp besonders wirksam.

Might & Magic: Clash of Heroes

DS Strategie-Rollenspiel 6



DS Der Abenteuerteil bietet charmante Pixeloptik und flotte Dialoge.



DS Nur wer taktisch klug seine Truppen sortiert, hat eine Siegchance.

Zuletzt für das düstere Xbox-360-Ego-Abenteuer "Dark Messiah" (Anfang 2008) genutzt, prangt der "Might & Magic"-Name jetzt auf einem DS-Genremix, der kaum unterschiedlicher sein könnte. "Clash of Heroes" ist ein Fantasy-Ausflug, der sich grafisch deutliche Japan-Anleihen gönnt und seine Rahmenhandlung in gängiger Pixelsprites-und-Standbild-Manier präsentiert. Doch unter der Anime-Hülle steckt viel mehr: Ähnlich wie beim ersten "Puzzle Quest" wird für Kämpfe ein anderes Konzept aufgefahren. Ihr steht Kontrahenten nicht in RPG-typischen Duellen gegenüber, sondern betretet ein Spielfeld, auf dem geknobelt wird: Dabei liegt kein gewöhnlicher 'Füge drei gleiche Objekte zusammen'-Klon zugrunde, sondern eine ausgereifte Aufstellungspuzzelei, die jede Menge Strategie und Taktik zulässt.

Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr die Gegnerformationen, unten tummeln sich Eure Streitkräfte. Bei Euren Truppen könnt Ihr eine Einheit aufnehmen und in einer anderen Spalte wieder absetzen oder sie aus der Schlacht zurückziehen. Sorgt so dafür, dass drei Vasallen der gleichen Sorte beisammen stehen. Geschieht dies horizontal, bilden sie einen Schutzwall, bei vertikaler Anordnung zücken sie die Waffen und rüsten sich zum Angriff – allerdings erst nach einer bestimmten Anzahl von Runden, weshalb der Gegner noch Zeit zum Reagieren hat. Dazu gesellen sich spezielle Untergebene, die mehr Platz auf dem Spielfeld einnehmen und mächtigere Fähigkeiten besitzen. Maximal drei normale und zwei besondere Helfer könnt Ihr in Eure Formation aufnehmen, wodurch bereits vorab taktische Überlegungen notwendig werden. Im Lauf der Story schlüpft Ihr in die Rolle verschiedener Helden, deren Truppen jeweils eigene Stärken und Schwächen besitzen. Trotz Zufallsaufstellungen spielt das Glück nur eine kleine Rolle, weshalb bei den Schlachten meist das Können entscheidend ist – das macht die Auseinandersetzungen reizvoll und "Clash of Heroes" zum motivierenden Taktik-Abenteuer-Mix. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

"Puzzle Quest" war gut, "Clash of Heroes" ist besser. Der Rollenspiel-Teil überzeugt mit sympathischen Charakteren und flotten Dialogen, die Kämpfe haben mehr Tiefgang – und vor allem kommt selten das Gefühl auf, wegen CPU-Schummeleien oder eines dummen Zufalls zu verlieren. Nur wenn spezielle Siegbedingungen verlangt werden, tauchen vereinzelt nervige Situationen auf. Durch den Wechsel der Hauptfiguren warten immer neue Herausforderungen, denen ich mich gerne stelle – so eingängig und motivierend macht Strategie einfach Spaß.

Entwickler	**Capybara Games, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**30. Oktober**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- » umfangreiches Fantasy-Abenteuer mit taktischen Knobel-Kämpfen
- » mehrere Helden mit unterschiedlichen Truppentypen und Eigenheiten
- » kein Zeitdruck bei den Duellen

SPIELSPASS **83**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Ideenreiche und motivierende Mischung aus Rollenspiel und Puzzle-Strategie, die mit viel Tiefgang und Charme überzeugt.**

Venetica

360 Action-Rollenspiel 12

Actionorientierte Rollenspiele mit einer weiblichen Heldenfigur sind selten. Werden dazu noch große Themen wie Liebe und Verlust, Leben und Tod behandelt, ist das umso außergewöhnlicher. Und kommt ein solches Werk aus deutschen Landen, heißt das einzigartig. Entsprechend haben wir "Venetica" mehrere Ausgaben lang in der Artikelserie "So entsteht ein Spiel" begleitet. Dann wurde es aber still um den vielversprechenden Titel, die Konsolenfassung verschob sich Monat um Monat – ein schlechtes Zeichen. Auf leisen Sohlen kommt "Venetica" kurz vor Weihnachten in die Läden. Hat die weitere Entwicklungszeit gutgetan oder erscheint das ambitionierte Projekt etwa nur auf Drängen des Publishers dtp?



360 Meuchelmörder Ezio lässt grüßen: Auf den Dächern Venedigs blickt Ihr zur Abendstunde auf ein prächtiges Panorama. Allerdings gaukelt Euch das Spiel die immense Größe vor, die Bauten im Hintergrund dürft Ihr nicht erkunden.

Knifflige Entscheidung

"Venetica" beginnt mit einem Knall: Das Heimatdorf von Heldin Scarlett, einer bis dahin schüchternen Waisen, fällt einem Angriff von Assassinen zum Opfer. Scarlett wird zum Sündenbock abgestempelt – und hinterrücks von den einfältigen Bewohnern ermordet. Doch als Tochter des Todes wandelt das zierliche Mädchen zwischen den Dimensionen. Früh im Spiel lernt Ihr, per Knopfdruck zwischen der irdischen und der Geisterwelt zu wechseln. So umlauft Ihr Gegner, greift in deren Rücken an oder flieht einfach. Die erste Spielstunde zieht Euch in den Bann: Ihr brecht mit Scarlett auf ins große Abenteuer, motiviert von Rachegefühlen – oder aus Liebe zum ermordeten Geliebten. Ob gütig oder brutal, das (Quest-)Vorgehen entscheidet Ihr selbst: Lasst beispielsweise Wachmänner auffliegen oder helft ihnen, einen Betrug zu vertuschen. Tötet einen verräterischen Gastwirt oder lasst Gnade walten, denn schließlich wurde dieser erpresst! Ebenso schüchtert Ihr Informanten ein oder fragt höflich um Infos. Das wirkt sich letztlich zwar nicht auf den Ausgang der linearen Geschichte aus, erspart Euch aber Kämpfe oder schont Euren Geldbeutel. Viele Aufgaben ergeben sich harmonisch aus dem Spielablauf: Der Dorfschmied will eine Werkstatt in der Stadt, dem Fährmann sind die Paddel abhanden gekommen. Öde Sammelquests sucht Ihr vergebens, vielmehr sind die Geschichten um einzelne Charaktere miteinander verwoben und ziehen Euch tiefer ins Geschehen hinein. Die Story ist die Stärke von "Venetica", auch wenn sie gegen Ende abflacht und vor Kitsch strotzt. Doch die sympathische Heldin braucht Eure Hilfe, denn fünf Herrscher brüten über eine Verschwörung und einzig Scarlett steht ihnen noch im Weg. In den Zwischensequenzen hecken die Fieslinge einen Mordplan nach dem anderen aus, doch anstatt Scarlett trifft es ihre Nächsten: Erst der Geliebte Benedict, dann ein streitbares Brüderpaar, das uns den Weg zum zentralen Schauplatz des Spiels weist – der Wasserstadt Venedig. Ein manipulierter Steinschlag begräbt das Brüderpaar, fortan helfen die beiden Euch in Geistform, zahlreiche verschlossene Kisten in einem Minispiel zu knacken.

Eine Prise "Zelda" verbirgt sich im flotten Kampfsystem: Mit nur einer Angriffstaste und dem richtigen Timing zwischen den Schlägen fegen Combos über die dümmlichen Feinde hinweg, zudem nehmt Ihr Gegner ins Visier und tänzelt im Kreis um diese herum. Doch gerade in Kämpfen verliert Ihr wegen der wild zuckenden Kamera oft die Orientierung – justiert manuell nach. Glücklicherweise plagen Euch in den fulminaten Bosskämpfen weniger Sichtprobleme als vielmehr die in zwei Runden zu



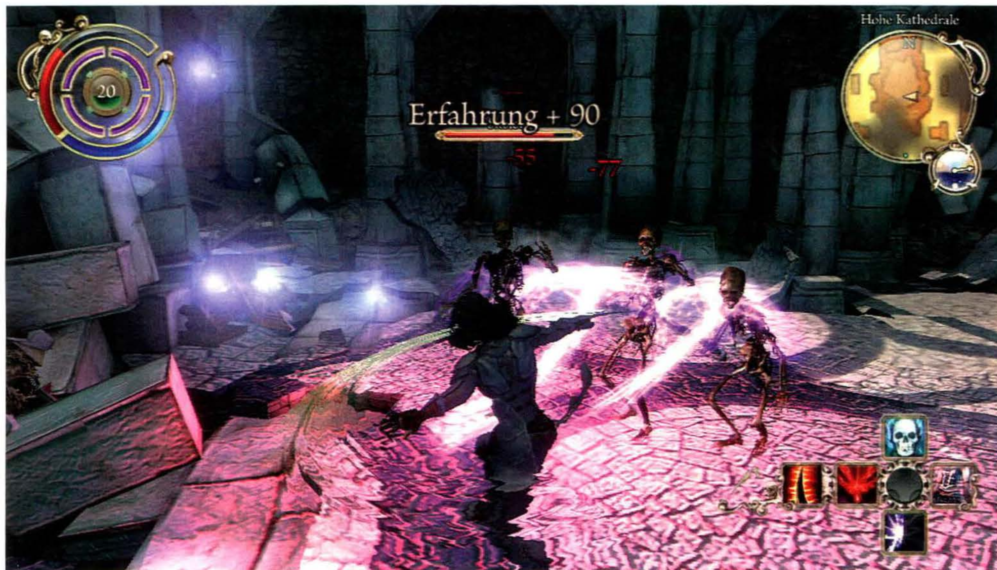
360 Spektakulärer Start: Scarlett, noch im unschuldigen Weiß, flieht aus dem brennenden Heimatdorf und schwört den angreifenden Assassinen Vergeltung.



360 Die dramaturgisch gelungenen Zwischensequenzen in Spielgrafik veranschaulichen das Spiel mit der Mimik. Scarlett kommt zu spät, ein Freund stirbt unfrei.



360 Mit Schätzen gefüllte Truhen und Häuser sind in der Regel verriegelt. In einem Minispiel knackt Ihr das Schloss – mithilfe zweier Geisterdiebe.



360 Schicke Lichteffekte in allen Farben unterstreichen die dynamischen Echtzeit-Kämpfe. Vier Slots für Items und zahlreiche Talente (rechts) sind allerdings mager.

knackenden Obermotze. Denn Ihr besiegt die fünf Fürsten nicht nur in der irdischen Form, sondern auch in der Totenwelt. Dort offenbaren sie ihr wahres Gesicht. Ob Giftschlange oder Muskelprotz – die taktischen Duelle verlangen Beobachtungsgabe, jeder Endgegner hat einen individuellen Schwachpunkt. Hilfreich sind Scarletts Spezialfähigkeiten, denn Combos und selbst das Blocken mit einer der vier Waffengattungen (Schwert, Axt bzw. Hammer, Speer und die erweiterbare Mondsichel als Waffe des Todes) wollen erlernt sein. Trainer bilden Eure Fertigkeiten in zwei Stammbäumen aus (Kampf und Magie), nach jedem Stufenaufstieg verteilt Ihr zudem Punkte auf vier Parameter wie lebensstärkende Konstitution oder Magievorrat – die Charakterentwicklung ist simpel, aber einsteigerfreundlich. Eher umständlich wirkt die Bedienung der Spezialtalente, von denen Ihr bald weitaus mehr im Repertoire habt, als auf den vier frei belegbaren Aktionstasten Platz finden – auch wenn jede Waffenklasse einen eigenen Vierer-Slot zur Verfügung hat, das Sortieren im Menü gerät mühsan.

Obacht, Schienenverkehr

Die Spielwelt von "Venetica" ist übersichtlich und bietet keine durchgehende Welt vom Schlage eines "Fallout 3". Auf der Übersichtskarte scheint das virtuelle Venedig des 15. Jahrhunderts riesig, de facto erforscht Ihr aber nur gut ein Drittel des Bereichs. Nachladepausen beim Betreten von Häusern und Bezirken, das spärliche Stadtleben und das stark limitierte Charakterdesign mit sich ständig wiederholenden Figuren trüben zudem den Eindruck einer pulsierenden Großstadt. Besonders die unsichtbaren Levelgrenzen offenbaren die beschränkte Spielwelt: Scarlett läuft wie auf Schienen, sie kann weder über kleine Absätze springen, noch den vorgegebenen Pfad verlassen. Das bremst die Atmosphäre gewaltig. Im Gegenzug setzt das Spiel auf stimmige Klänge: unaufdringliche bis pointierte Hintergrundmusik, gute Waffensounds und eine hervorragende Synchronisation mit professionellen deutschen Sprechern. Da verzeihen wir auch, dass Letztere mehrere Rollen im Spiel vertont haben. *pu*

FEHLERTEUFEL

- Beim Eintreffen in Venedig will uns ein kleiner Junge einen Informanten zeigen; nach ein paar Schritten bleibt er stehen und ignoriert uns.
- Extrem ungünstige Kamerawinkel in Dialogsequenzen, die das Bild mit Riesentexturen verdecken.
- Passanten bleiben an Treppenstufen hängen, sitzen anstatt auf einer Bank in der Luft und versperren den Weg.
- Inneneinrichtung und Architektur der Häuser ähneln sich sehr.
- Einige Feindwaffen schweben permanent in der Luft.
- Einige NPCs verharren bis Spielende an absurden Positionen, obwohl wir ihnen in Quests längst geholfen haben.
- Sprachfehler: Die Phrase "Hmm, sieht gut aus" hören wir gehäuft an völlig unpassenden Stellen. Kurios: mal mit weiblicher, mal mit männlicher Stimme.
- Mittels frei justierbarer Kamera werft Ihr einen Blick in Scarletts Polygonhülle – samt Gebiss.
- PC-Herkunft: Das Handelsmenü ist identisch mit der PC-Version; allerdings sind die für die Computer-Maus optimierten Icons zum Bestätigen oder Abbrechen nicht klickbar.



360 Kraft der Doppelherzen: Die mächtigen Bosse haben zwei Leben – besiegt sie daher in anspruchsvollen Duellen in der irdischen Welt und wie hier im Totenreich.



Philip Ulc

"GUT"

Scarlett, du listiges Prachtstück! Bist sexy auf den ersten Blick, doch birgst auch grob aufgelöste Texturen und zu spät ins Bild ploppende Bodenobjekte. Bewegst dich elegant, doch variantenarme Nebenfiguren staksen hölzern durch Levelschläuche. Sprichst mit toller Stimme, aber warum redet die Magd mit gleicher Intonation? "Venetica" besitzt offensichtliche Macken (siehe Kasten) und selbst mit weiteren sechs Monaten Entwicklungszeit wäre nicht alles ausgebügelt. Scheitert das Spiel letztlich an Überambitioniertheit? Ich sage: nein. Trotz Mängel lässt sich "Venetica" (übrigens im Gegensatz zur PC-Version) ohne Hänger angenehm in etwa 20 Stunden durchspielen. Die lineare, aber spannende Story und die rudimentäre Charakterentwicklung sind ideal für Rollenspiel-Frischlinge, auch wenn die flotten Kämpfe gute Reaktionen erfordern. Wermutstropfen: Gleichzeitig schwindet dadurch der Wiederspielwert.

Entwickler	**Deck 13, Deutschland**
Hersteller	**dtp**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» lineare Handlung, verzweigte Quests
» zahlreiche erlernbare Talente
» simples Verbessern von Waffen, Rüstungen und Charakterattributen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Lineares Action-Rollenspiel für Einsteiger mit toller Handlung und adretter Heldin, das aber technisch unfertig wirkt.**

Avatar

PS3 360 Wii PSP DS Action-Adventure 16 12 6



360 Spielt Ihr als Na'vi, erwartet Euch ein buntes Sammelsurium primitiver Waffen und exotischer Reittiere.



Michael Herde

"GEHT SO"

Wie in "Far Cry 2" klappere ich eine relativ offene Dschungelwelt und stets mehrere Missionsziele ab. Der aufgesetzte Strategiepart im Pausemenü sowie haufenweise Waffen- und Fähigkeiten-Upgrades suggerieren dabei Tiefe, die nicht vorhanden ist. Die Schusssteuerung geriet unpräzise, unfaire Angriffe von hinten nerven. Es tröstet auch wenig, dass "Avatar" eines der ersten Spiele mit 3D-Effekt ist, da derartige TV-Geräte kaum verbreitet sind. Die Wii-Version könnte mehr spielerischen und technischen Feinschliff vertragen. Mitunter erkennt Ihr beispielsweise nicht eindeutig, wo Euer Na'vi klettern darf, auch die an "Panzer Dragoon" angelehnten Flugabschnitte erweisen sich als zu wenig fordernd. Durchaus unterhaltsam hingegen die DS-Version: Schnell fordern knifflige Rätsel im Stylus-Abenteuer.

RDA oder Na'vi? Diese Frage stellt Euch "Avatar" auf PS3 und Xbox 360, wo Eure Antwort bald den restlichen Verlauf des Spiels zum aktuellen Kinospektakel bestimmt. Auf dem fernen Mond Pandora suchen die Menschen der RDA nach Energie und stören das empfindliche Gleichgewicht der fantastischen Pflanzen- und Tierwelt. Das lassen sich die Ureinwohner vom Volk der Na'vi nicht gefallen und schlagen zurück.

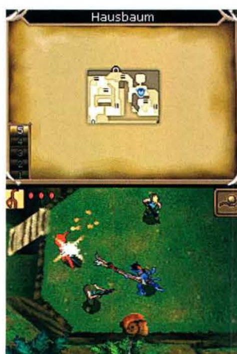
Nach einer kurzen Orientierungsphase, die Ihr als wahlweise männlicher oder weiblicher Held namens Ryder bestreitet, steht Ihr vor eingangs beschriebener Entscheidung. Als Mensch künftig mit Automatikwaffen und Mechs durch den Dschungel stapfen und Na'vi jagen oder als blauhäutiger Riese mit primitiven Knüppeln und Bogen gegen die Invasoren kämpfen. Beide Fraktionen haben Vor- und Nachteile und erzählen eine eigene Geschichte, die vor den Ereignissen des Films angesiedelt ist. Und beide wählen aus zahlreichen Bonus-Fähigkeiten: Schneller rennen, unsichtbar machen oder spontane Selbstheilung stehen auf dem Programm. Sammelt Ihr fleißig Erfahrungspunkte, schaltet Ihr stärkere Waffen und frische Fertigkeiten frei. RDA-Krieger ergattern leichter Erfahrungspunkte, müssen sich aber gegen eine aggressivere Natur wehren; Na'vi hingegen schwingen sich auf den Rücken diverser Kreaturen und bewegen sich flott durch die Welt, bekommen aber weniger Erfahrung. Unabhängig von Eurer Rasse sucht Ihr Questgeber, klappert einige Missionsziele ab und kehrt wieder zurück.

Schleichen und rätseln

In Spielablauf und Story unterscheiden sich Wii- und PSP-Version von der HD-Variante deutlich: Der Fokus liegt hier auf Schleichen, während Ihr RDA-Truppen möglichst unbemerkt ausschaltet. Wii MotionPlus und Balance Board (beim Fliegen) werden zwar unterstützt, machen das unfertig wirkende Abenteuer aber nicht besser. Die ansehnliche DS-Version punktet mit kniffligen Rätseln, einer "Zelda"-ähnlichen Stylus-Steuerung, Flugeinlagen und ordentlichen Bosskämpfen. *mh*



PS3 Natterwolf-Alarm: RDA-Soldaten erleben eine aggressivere Spielwelt als ein Na'vi.



DS Neben Kämpfen wird die DS-Version von knackigen Rätseln dominiert.



Wii Egal, ob Wii oder PSP: Hier bestimmt behutsames Schleichen den Spielverlauf. Haltet Euch deshalb im hohen Gras verborgen und achtet auf eingeblendete Tasten.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- unterstützt 3D-TV (PS3/360)
- "Risiko"-Strategiepart (PS3/360)
- 2 verschiedene Kampagnen (PS3/360)
- unterstützt Wii Balance Board, Wii MotionPlus und Koop-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	6 von 10	71
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	4 von 10	62
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PSP
Multiplayer	–	60
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	–	70
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Ambitionierte Filmumsetzung, die in einigen Belangen unfertig wirkt und auf Dauer trotz guter Ideen wenig Abwechslung bietet.**

Runaway – The Dream of the Turtle

Wii **DS** Adventure 

Beinahe zwei Jahre nach der durchwachsenen DS-Version des ursprünglichen PC-Adventures erscheint der zweite Teil der "Runaway"-Trilogie für Wii – der Abschluss der Serie erschien unlängst für PC.

Als sympathisch-verpeilter Physikstudent Brian Basco sucht Ihr auf einer Südsee-Insel nach Eurer Freundin. In Point'n'Click-Manier sammelt Ihr alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, plaudert langanhaltend bis langatmig mit schrägen Einwohnern und löst abstruse Rätsel. Letztere sind verflixt schwer, da nicht immer logisch und erfordern das Denken über drei Ecken. Fällt Euch etwa ein, mit Schneeschuhen eine wackelige Hängebrücke zu überqueren? Oder baut mittels Briefbeschwerer und konservierter Zunge ein Katapult! Nervig: Wichtige Gegenstände bzw. Aktionen könnt Ihr erst aktivieren, wenn bestimmte Ereignisse eingetreten sind. Daher latscht Ihr die hübsch gezeichneten, aber großteils starren Locations mehrmals ab. Eine Hotspot-Funktion hilft Euch immerhin, wichtige Stellen nicht zu übersehen – die Wii-Fernbedienung vibriert entsprechend. Im Grunde müsst Ihr den Bildschirm aber Pixel für Pixel absuchen, was wegen der trägen Remotesteuerung schwer fällt. Wie von einem Magneten wird der Zeiger gen Bildrand gezogen – das verhindert punktgenaues Klicken.

Wii-exklusiv ruft Ihr optional den schusseligen Professor Joshua, der Euch mit Tipps versorgt. Diese sind aber so abstrakt und allgemein gehalten, dass sie zur Lösung des anstehenden Problems kaum beitragen. Dafür gefällt die professionelle Sprachausgabe: Alle 20 Charaktere wurden mit einer passenden Stimme versehen. Vor allem Brians lustige Kommentare amüsieren. *pu*



Philip Ulc

"GEHT SO"

Ich liebe klassische 2D-Adventures – auch wenn sie drei Jahre nach dem PC-Release das Licht der Wii-Welt erblicken. Bei der Portierung haben sich die Entwickler zwar Gedanken gemacht (nützliches Vibrieren, weniger nützliche Hilfsfunktion), allerdings die Bedienung vernachlässigt. Der träge Cursor nervt, pixelgenaues Absuchen ist hier Fehlanzeige, obwohl es das Spiel wegen fies versteckter Items verlangt. Inhaltlich übernehmen die Entwickler schlicht die Adventure-Vorlage: schräge Charaktere und super Sprecher, aber auch die abstruse Story und teils unfaire Rätseleinlagen.



Wii Da Brian eben kein solches Meisterhirn ist, helft Ihr ihm bei den langen Rätselketten. Nur auf Wii ist den Gesprächszeilen das passende Avatarbild zugeordnet.

Entwickler	**Pendulo Studios, Spanien**
Hersteller	**Focus**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 6 Kapitel
- über 20 auskunftsfreudige NPCs
- schön gezeichnete 2D-Hintergründe
- Hotspot-Funktion via Mini-Rumble
- wenig hilfreiche, exklusive Hilfefunktion

SPIELSPASS 66

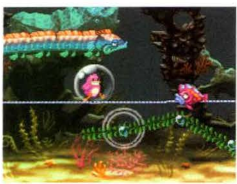
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Solides Point'n'Click-Abenteuer trifft auf anständige Portierung: An die bockschweren Rätsel wagen sich nur Profis.

Maestro! Jump in Music

DS Musikspiel 

Der Pinguin Presto durchquert auf der Suche nach seiner vom Spinnen-Rivalen Staccato entführten Herzallerliebsten sechs Welten zu 25 verschiedenen Songs – überwiegend Klassik-Tracks im MIDI-Format, aber auch der ein oder andere Popsong mischt sich darunter. Doch "Maestro" ist kein klassisches Hüpfspiel: Stattdessen manipuliert Ihr die Szenarien, indem Ihr an Saiten zupft, Gegner im richtigen Timing antippt und dem Level auf zahlreiche andere Arten wohlklingende Musik entlockt. Dabei gilt es auch, auf Prestos Weg zu achten. Die clevere Spielmechanik ist schnell verstanden und rasch wächst der Ehrgeiz, die Levels möglichst perfekt abzuschließen. Schade nur, dass die Bosskämpfe etwas simpel ausfallen. *tn*



DS Den übellaunigen Riesenaal zupft ihr wie eine Mandolinensaite.



Thomas Nickel

"SUPER"

Kurz, simpel, witzig – so der erste Eindruck. Aber ist der Story-Modus abgehakt, entfaltet "Maestro" erst sein wahres Potenzial. Anstatt die zahlreichen Songs nur anzureißen, werden sie jetzt ausgespielt und die Muster komplexer und fordernder. So muss sich der Spaß trotz Midi-Sounds nicht vor Nintendos "Elite Beat Agents" verstecken.

Entwickler	**Pastagames!, Frankreich**
Hersteller	**Bigben**
Termin	**im Handel (UK)**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- knuffige 2D-Grafik
- 25 Klassik- und Pop-Songs
- mischt Hüpf- und Musikspiel
- hat noch keinen deutschen Termin

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Quietschbunter, enorm charmanter Musik-Geschicklichkeitsmix, der nach dem ersten Durchspielen richtig in Fahrt kommt.

Kriminologie

DS Adventure 

In der Rolle des Polizisten Matt Simons sucht Ihr in fünf verzweigten Mordfällen nach den Schuldigen. Nach dem Hotspot-Prinzip grast Ihr den Tatort ab und analysiert Blutproben und Patronen in häufig wiederkehrenden Minispielen. Fehlende Einweisungen und ungenaue Steuerung lassen dabei oft Frust aufkommen. Die spannende Story ist das dagegen ein Plus. *se*



DS CSI macht es vor: Nehmt eine Blutprobe und untersucht sie im Labor.



Sebastian Erfurth

"GEHT SO"

Die an sich gute Story wäre mit einer Sprachausgabe sicher noch lebendiger geworden. Bei den ständigen Analyse-Minispielen hätte ich gerne mehr Abwechslung gehabt. Auch die Multiple-Choice-Verhöre bieten keinerlei Freiraum, da eine unpassende Aussage einfach abgeschmettert wird – das Gleiche passiert übrigens mit vielen Stylus-Bewegungen.

Entwickler	**White Bird, Frankreich**
Hersteller	**Nobilis**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- 5 verzwickte Mordfälle
- authentische Analysemethoden
- lahmer Sound ohne Sprachausgabe
- kein Tutorial für die Minispiele
- häufige Steuerungsprobleme

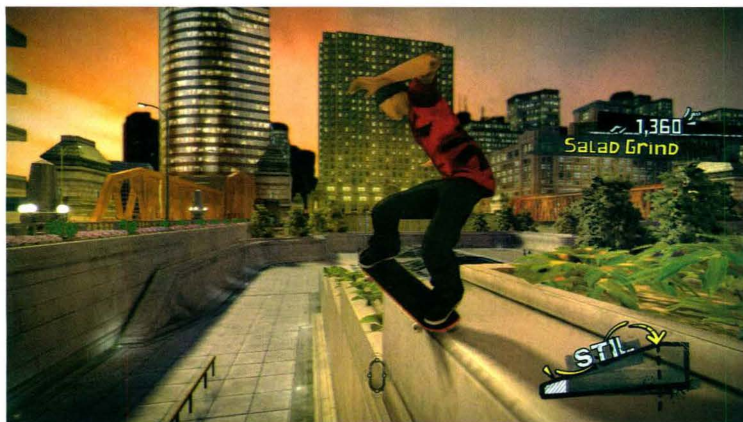
SPIELSPASS 58

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	2 von 10

FAZIT » Spannendes Krimi-Abenteuer mit verzwickten Mordfällen, aber leider ebenso verzwickter Steuerung und zu viel Monotonie.

Tony Hawk RIDE

PS3 360 Wii Sportspiel USK 0



PS3 Fette Grinds vor schönem Panorama sind leider die Seltenheit. Dank schwerwiegender Steuerungsprobleme vollführt Ihr anspruchsvolle Slides mehr zufällig als gewollt. Genauso schwer gestaltet sich die Suche nach ansprechenden Kulissen.

Die "Tony Hawk"-Reihe besetzte jahrelang unangefochten den Skater-Thron auf heimischen Konsolen – bis zum Jahr 2007. Denn da erschien EAs Simulation "skate." und machte Skate-Opa Tony vergessen. Zwei Jahre später greift Activision in die Trickkiste: Statt mit einem gewöhnlichen Pad steuert Ihr Euer Alter Ego in "Tony Hawk RIDE" mit einem Skateboard-Controller. Hierbei handelt es sich um ein stabiles Kunststoff-Deck mit internen Gewichts- und vier externen Bewegungssensoren. Aktionen auf dem Board werden erkannt und auf den Bildschirm übertragen.

Authentische Steuerung?

Anfangs vermittelt die neuartige Peripherie ein solides Spielgefühl. Nachdem Ihr das Board kalibriert habt, lernt Ihr im Tutorial, wie Ollies, Flips und Grinds funktionieren. Durch Neigen des Controllers fährt Euer Skater nach links oder rechts, poppt die Hinterseite nach unten, um einen Ollie zu 'ziehen'. In der Luft führt Ihr durch Neigen und Drehen des Plastikboards diverse Flips aus, Manuals klappen dagegen, wenn Ihr das Deck mit einer Seite leicht vom Boden abhebt. Bei Grinds nimmt Euch das Programm viel Balancearbeit ab: Springt lediglich in die Nähe einer Kante oder Rail, das 'Rutschen' erfolgt automatisch, Stürze sind selten. Grabs erkennt die Peripherie, sobald man die Hand in die Nähe einer der Sensoren hält – zumindest in der Theorie. In der Praxis müsst Ihr den Sensor komplett mit der Hand abdecken.

Nach der Eingewöhnungsphase steuert sich die Peripherie ungenau und mühsam. Die Tricks lassen sich nicht kontrolliert einsetzen, ein einfacher Kickflip wird zur Nervensache. Dies zeigt sich vorwiegend in den 'Herausforderungen', bei denen Ihr bestimmte Tricks in vorgegebener Reihenfolge ausführt. Daneben bietet "RIDE" für Solo-Spieler kaum Abwechslung. Anstatt einer frei befahrbaren Welt stehen sechs Orte zur Verfügung, in denen Ihr die vier immer gleichen Aufgaben wiederholt: einen Abfahrtslauf auf Zeit, Trick-Sessions auf der Straße und in der Halfpipe sowie die eben erwähnten Herausforderungen. Nur in den Halfpipe-Levels platziert Ihr den Controller parallel zum Bildschirm, ansonsten liegt das Board senkrecht zum TV-Gerät.

In Sachen Realismus hat sich zu den Vorgängern wenig verändert. Noch immer sind übertriebene Combos möglich, gelingen wegen der ungewöhnlichen bis unpräzisen Steuerung aber weitaus seltener. Drei Schwierigkeitsstufen geben Euch Hilfestellungen: der 'Casual'-Modus zieht Eure Figur auf einer gelben Linie durch die Levels, so dass Ihr nur tricksen müsst. Im 'Hardcore-Grad' lenkt Ihr selbstständig, zahlreiche Stürze inklusive. Gesellig wird es im 'Party'-Modus, den Ihr mit bis zu vier Spielern abwechselnd zockt – mit nur einem Controller. Ihr wählt aus einem der oben genannten Spielmodi sowie bereits freigespielten Levels und Profi-Skatern. Optisch überzeugt "Tony Hawk RIDE" genauso wenig wie spielerisch. Die Bereiche fallen klein und detailarm aus. Der Wii-Version fehlen zudem jegliche Passanten. *se*



PS3 In der Halfpipe gewinnt Ihr richtig an Höhe. Die Tricks im Vert-Modus sind allerdings schwer kontrollierbar.



Wii Springt Ihr durch ein Foto-Symbol, wird der Trick stylisch in Zeitlupe von der Seite gefilmt und multipliziert den Punktestand.



"GEHT SO"

Sebastian Erfurth

Anfangs war ich von "RIDE" begeistert. Flip-Tricks fühlten sich auf dem Skateboardcontroller einfach gut an. Der "Ich hab's geschafft!"-Faktor nach absolvierten Levels ist aufgrund des Körpereinsatzes sehr groß. Drei Spielstunden später war die anfängliche Euphorie jedoch wie weggeblasen. Flips und Grinds gehen eher zufällig statt geplant vom 'Fuß'. Besonders deutlich wird dies in den Halfpipe-Levels. Egal, wie oft ich meine Hand auch vor den seitlichen Sensor halte – der Skater führt den gewünschten Grab nicht aus. Stattdessen macht mein Alter Ego unkoordinierte Drehungen und Handstand-Manöver, die ich gar nicht beabsichtige. Der monotone Spielverlauf und die lahme Optik erinnern mich an die geradlinigen Zeiten des ersten "Tony Hawk's Skateboarding".



"LAHM"

Philip Ulc

Die Konkurrenz aus dem Hause EA muss Activision wohl tief im Nacken gesessen haben. Anders lässt sich die radikale Neuausrichtung der "Tony Hawk"-Franchise nicht erklären. Der aktuelle Titel scheitert aber an einer klar umrissenen Zielgruppe: Für Casual-Spieler ist "RIDE" zu teuer, zu sperrig und in der Thematik zu speziell. Hardcore-Zocker sind dagegen von Gevatter Zufall bei den Tricks und der ungenauen Lenkung genervt. Das Ergebnis: ein miserables Preis-/Leistungsverhältnis. Dabei macht das Skaten durchaus Spaß, und zwar dann, wenn eine penible Steuerungsabfrage zur Erreichung bestimmter Zielvorgaben völlig egal ist: Im Multiplayer-Modus bzw. Freeride reiße ich mich schwer los von dem stabil verarbeiteten Skateboard-Controller, stets auf der Suche nach neuen Trickspots.

Entwickler	**Robomedia/Neversoft(Wii), USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**100 Euro (inkl. Skateboard)**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- skatet in 6 verschiedenen Großstädten
- 3 Schwierigkeitsstufen
- Skateboard-Controller sind nicht mit anderen Systemen kompatibel
- Street- und Halfpipe-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	7 von 10	**53**
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	**50**
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Trotz erfrischend neuer Peripherie – maue Optik und nervig-schwammige Steuerung bremsen den Skate-Spaß.**

MX vs. ATV Reflex

PS3 360 PSP DS Rennspiel 0

Beinahe zwei Jahre hatten die Rainbow Studios Zeit, die "MX vs. ATV"-Rennspielserie wieder aufzupäppeln, fiel doch die vorherige Episode "Untamed" eher zahm aus. Wie gehabt, saust Ihr mit allen möglichen offroad-tauglichen Vehikeln bei Wettkämpfen durchs Gelände. Dabei wurde die Palette an Disziplinen sinnvoll erweitert, so sucht Ihr u.a. in offenen Umgebungen nach Mini-Aufgaben oder Ihr donnert bei den von "MotorStorm"-inspirierten Omnicross-Rennen durch ruppigeres Gelände als üblich.

Zwei prominente Änderungen verleihen dem Offroad-Allrounder neue Reize: Die Steuerung wurde mit dem 'Rider Reflex' ergänzt, Ihr kontrolliert die Haltung Eures Fahrers mit dem rechten Knüppel – das erlaubt u.a. engere Kurvenfahrten und neue Tricks, verlangt Euch aber gleichzeitig mehr Sorgfalt beim Halten des Gleichgewichts ab. Mit dem kämpft Ihr vor allem auf Zweirädern häufiger, denn wie bei "Sega Rally" ziehen Reifen tiefe, dauerhafte Furchen in den Untergrund. Das sieht nicht nur gut aus, das Fahrverhalten wird davon auch stark beeinflusst – in späteren Runden geht's sehr holprig zu.

Auf PS3 und Xbox 360 wird "Reflex" durch dieses Feintuning zum gelungenen Offroad-Allrounder, der PSP-Fassung fehlen dagegen die meisten Neuerungen: Sie ist deshalb 'nur' ein gelungenes Standard-Update geworden. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

"Reflex" schafft es tatsächlich, dem ausgelutschten "MX vs. ATV"-Konzept eine frische Seite abzugewinnen. Die neue Steuerung ist zwar nicht bei allen Vehikeln so angenehm (ATVs verhalten sich jetzt sehr sensibel), aber ein interessanter Ansatz. Die wilden Omnicross-Rennen und die Aufgabensuche im freien Gelände sorgen für mehr Abwechslung. Begeistert bin ich von der spürbaren Bodenverformung, die sogar noch besser funktioniert als bei "Sega Rally". So macht das Gesamtpaket tatsächlich wieder Lust aufs zünftige Querfeldeingerase.



360 Am spektakulärsten geht es bei den Omnicross-Rennen zu, denn hier sind ähnlich wie bei "MotorStorm" alle Vehikelarten auf einmal unterwegs.

Entwickler	**Rainbow Studios, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**5. Februar**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 7 Fahrzeugklassen
- Reifen hinterlassen tiefe Rillen im Boden
- Open-World-Wettbewerbe
- **PS3 vs. 360:** Sony-Raser leiden unter mehr Draw-In und etwas schwächeren Texturen.

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3
Multiplayer	8 von 10	77
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	360
Multiplayer	8 von 10	77
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP
Multiplayer	7 von 10	70
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Rasante Offroad-Wettfahrten, die mit überarbeiteter Steuerung und vor allem Bodendeformationen auftrumpfen.

Tekken 6

PSP PS3 360 Beat'em-Up 16

Es geht auch ohne Straßenprügel-Modus! Was Namco in der PS3- und 360-Version anpries und wieder einmal schwächer war als erhofft, fehlt in der PSP-Fassung: der Kampagnen-Modus mit frei begehbaren Arealen. Und siehe da: Niemand vermisst ihn. "Tekken 6" hat auch so jede Menge zu bieten: 40 Helden versammelten sich zum dreidimensionalen Schlagabtausch auf der UMD – alle verfügen sie über eine Vielzahl an elegant inszenierten Manövern, die dank der knackigen Steuerung leicht fallen. Ihr prügelt Euch durch Story- oder Arcade-Modus – wer Geld für das Editieren der Figuren scheffeln möchte, wählt die erneut enthaltene 'Goldrausch'-Variante. Die Grafik ist natürlich schwächer als bei den Großen, im Mobilspiel-Sektor aber top. *ms*



PSP Neuling Bob haut Veteran Paul in der schönsten Stage des Spiels auf die Nase.



Matthias Schmid

"GUT"

Das Angebot, Daten auf den Speicherstick zu laden, nehme ich gerne an – zackig kurze Ladezeiten sind die Folge. Die Präsentation schnurrt, der Charaktercast ist der Hit und das Kampfsystem so flott wie tiefgründig. Schade, dass Namco bei den Details schlampt: Das Gamesharing des Vorgängers fehlt, Einzelspieler können nicht rechts kämpfen, der Story-Modus ist zu kurz und Bonus-Modi gibt's nicht.

Entwickler	**Namco-Bandai, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- 40 Kämpfer – alle von Beginn an wählbar
- Online-Ghostdaten herunterladbar
- 367 MB optional installierbar auf Memorystick für sehr kurze Ladezeiten

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	81
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Nicht besser als der (geniale) PSP-Vorgänger, aber immer noch sehr gut – starkes 3D-Prügelspiel ohne große Extras.

Your Shape

Wii Sportspiel USK 0

Was Sony vor einigen Jahren mit "EyeToy Kinetic" nicht gelang, versucht Ubisoft mit "Your Shape" zu etablieren: ein Kamera-basiertes Fitness-Spiel. Die mitgelieferte USB-Peripherie ist schnell eingerichtet, ein seitlicher und ein frontaler Scan Eures Körpers und das Programm legt los. Doch Obacht: In einem einmal angelegten Profil (Alter, Gewicht, Fitnesszustand) könnt Ihr die Kamera nicht mehr nachjustieren. Anders als "EA Sports Active" erwartet Euch kein anleitender Fitness-Trainer, sondern ein Übungspartner, der Euch auf dem steinigen Pfad der Gewichtsreduktion oder des Muskelaufbaus begleitet. Die Übungen erinnern an flottes Aerobic und werden standardmäßig ohne Hilfsmittel wie Fitnessbälle oder Gewichte absolviert – finden aber wahlweise im Programm Berücksichtigung. Unflexibel: Ein Kalender gibt Euch Trainingstage samt zu straffender Körperpartien vor, doch Ihr dürft lediglich die Zeit von 15 bis 75 Minuten einstellen. Während ein Spielavatar in hohem Tempo die teils anspruchsvollen Übungen vormacht, kommt Ihr schnell aus dem Tritt. Erklärt wird nur im Pausemenü, ein langsames Heranführen existiert nicht. Die Kameratechnik ist akzeptabel, doch das kabelgebundene Gerät erkennt längst nicht alle Arm- oder Beinbewegungen. *pu*



Philip Ulc

"GEHT SO"

Wer angeblich keine Zeit oder eher keine Lust hat, regelmäßig ein Fitnessstudio zu besuchen, der liegt mit "Your Shape" goldrichtig. Die Kamera arbeitet zwar nicht fehlerfrei, doch Ungenauigkeiten bei der Bewegungserkennung eint alle Konsolen-Trainer. Allerdings erwarten Euch nur Indoor-Übungen, die Ungeübte technisch überfordern könnten und generell eine zu hohe Schlagzahl vorgeben. Mir fehlt ein spielerisches Training, das durch Spaßmomente die Motivation weckt und hochhält. Da behagt mir persönlich das Fitness-Studio eher.



Wii Schaut genau hin und ahmt die gezeigte Übung nach. Wenn Ihr oder (gelegentlich) die Kamera aussetzt, fordert Euch die Trainerin gezielt zum Weitermachen auf.



Die schicke, frei neigbare Kamera befestigt Ihr per Clip an der Sensorbar.

Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 400 Übungen für den ganzen Körper
- 3 Trainings-Intensitäten
- unflexibler Trainingskalender
- 4 Spezialprogramme wie 'Bikinifigur'
- keine Balance-Board-Unterstützung

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Schnörkelloses Fitnessprogramm mit vielen anspruchsvollen Übungen, das aber Anfängern wenig hilft und kaum motiviert.**

EA Sports Active: Mehr Workouts

Wii Sportspiel USK 0

Mit über zwei Millionen verkauften Einheiten innerhalb von sechs Monaten ist der "Personal Trainer" EAs sich am besten verkaufender Wii-Titel. Klar, dass ein Nachfolger nicht lange auf sich warten lässt. "Mehr Workouts" ersetzt die 25 Übungen aus dem Vorgänger mit 35 frischen Trainingseinheiten rund um Ausdauer, Fitness und Krafttraining. Schwerpunktmäßig bringt Ihr Eure Bauchmuskulatur via 'Curl Ups' sowie 'Crunch & Punches' auf Vordermann, auch ein Aerobic-Kurs, Boxen mit Ausweichen und Liegestütze sind erstmals vertreten. Wer das Original bereits besitzt, importiert seinen Spielstand und überspringt damit die abgefragten Daten wie Gewicht, Größe oder Alter. Zudem übernimmt das Programm Statistiken, die Grundlage für neue Trainingsziele sind. Doch ohne das elastische Flex-Band und die für das Nunchuk vorgesehene Beinschlaufe keine Ertüchtigung: Die aus "Personal Trainer" bekannte Peripherie ist weiterhin zwingende Voraussetzung, wird aber nicht mitgeliefert – für 20 Euro kauft Ihr Euch das Trainingswerkzeug separat. Das sei auch denjenigen empfohlen, die gerne zu zweit Sport treiben. Sämtliche Übungen meistert Ihr gemeinsam vor geteiltem Bildschirm.

In erfrischender Strandumgebung mit passenden Disziplinen wie Wasser-Ski oder Paddeln heizt Ihr Euren Kalorien ein. Allerdings messen Remote und Nunchuk nur die Anzahl der Wiederholungen, die Intensität der Muskelbeanspruchung wird nicht angezeigt. Betrügt Euch daher nicht selbst in der '6-Wochen-Herausforderung', die vier Tage in der Woche ein rund 30-minütiges Training vorschlägt. Wie im guten Original werden Euch zahlreiche Übungen für Ober- und Unterkörper empfohlen, die ihr individuell auf Eure Vorlieben anpasst. Wen das ungenaue Jogging langweilt, verzichtet wahlweise vollständig darauf. Sinnvolle Ergänzung: Lockere Aufwärmübungen und sogenannte 'Cool-Downs', die den Puls herunterfahren sollen, sorgen vor und nach jeder Übung für sinnvollen Einstieg bzw. Abschluss. *pu*



Philip Ulc

"GUT"

"Mehr Workouts" ist weniger ein Add-on als ein sinnvoll verbesserter und umfangreicherer Ersatz für EAs sechs Monate altes Fitnessspiel – leider ohne die passende Peripherie im Bundle. Die Schwachstelle des Titels ist nach wie vor die teils ungenaue Bewegungserkennung, die aber höchstens mehr Wiederholungen der motivierenden Übungen nach sich zieht.

Entwickler	**EA Vancouver, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 35 neue Übungen
- Filter für Balance-Board-optimiertes Üben
- Flex-Band und Beingurt nicht enthalten
- Aufwärm- und Entspannungseinheiten
- umfassende Videoerklärungen

SPIELSPASS 81

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Durchdachtes Fitnesspaket mit vorbildlichen Erklärungen und spaßigen Übungen, das seinen Vorgänger aussticht.**





Wii Die neuen, muskelschonenden Aufwärmübungen bereiten Euch auf die Fitness-Spiele vor, wie Squash oder hier das Wasser-Ski.

SingStar: Chartbreaker

PS2 PS3 Musikspiel 0



PS3 Einer der neueren Titel ist die Debütsingle der deutschen Gruppe Orange Blue.

"Wir sind wohl etwas zu jung für das Spiel," sagt meine Freundin, als ich missmutig die PS3 ausschalte. Rund ein Drittel der Tracks sind uns völlig fremd, während One Hit Wonder wie Emilias "Big Big World" oder Joshua Kadisons Ballade "Jesse" wohlige Teenie-Erinnerungen von 28-Jährigen wecken. Das liegt daran, dass Sony musikalische Vertreter der mittleren Achtziger und frühen Neunziger in der neuesten "SingStar"-Auskopplung vereint, die bei Mittdreißigern Hochkonjunktur haben dürften – wie ein Feldtest mit dem Kollegen Steppberger belegte. Trotzdem ist der Titel "Chartbreaker" unglücklich gewählt, denn zumindest im vorliegenden Fall wären Chartplatzierungen und Bandinfos wünschenswert gewesen, um die Songliste nachvollziehbar zu gestalten.

Neuerungen in Spiel- oder Menüstruktur sind abermals Fehlanzeige. Ihr trällert in beiden Versionen 30 gut singbare Lieder und wählt aus Standard-Modi wie 'Duell', 'Duett' und den launigen 'Teamduellen'. Dank dreier Schwierigkeitsgrade erzielen auch Anfänger schnelle Erfolge – nicht wie im komplexeren "Lips". Alle PS3-Nutzer wechseln dank Disc-Swap-Funktion abermals ihre PS2-Scheiben von "SingStar" bei laufender HD-Konsole. *pu*

DIE SONGS

Adamski - Killer
Ann Lee - 2 Times
Baltimora - Tarzan Boy
Black - Wonderful Life
Charles and Eddie - Would I Lie To You
China Crisis - Wishful Thinking
Cinema Bizarre - Lovesongs (They Kill Me)
Daryl Braithwaite - One Summer
David Dundas - Jeans On
Eighth Wonder - I'm Not Scared
Emilia - Big, Big World
Harpo - Moviestar
Joshua Kadison - Jessie
Lisa Stansfield - All Around The World
Marc Almond feat. Gene Pitney - Something's Gotten Hold Of My Heart
Marshall Hain - Dancing In The City
Max Werner - Rain In May
Maxi Priest - Close To You
OMC - How Bizarre
Orange Blue - She's Got That Light
P. M. Sampson - We Love To Love
Ashford & Simpson - Solid
Samantha Fox - Touch Me (I Want Your Body)
Sniff'n The Tears - Driver's Seat
Talk Talk - Such A Shame
Tasmin Archer - Sleeping Satellite
Thomas Godoj - Love Is You
Thompson Twins - Doctor! Doctor!
Watershed - Indigo Girl
Whigfield - Saturday Night



"GEHT SO"

Philip Ulc

Ein Fazit, sie alle zu einen: "SingStar" bietet Mitsing-Kost auf konstant hohem Niveau, ohne jedoch einen Funken Innovation zu bieten. Diesen Schluss könnte ich mindestens über die letzten zehn "SingStar"-Auskopplungen ziehen und auch "Chartbreaker" spart sich da nicht aus. Obligatorisch werfen Karaoke-Jünger einen schnellen Blick auf die Songliste und fällen daraufhin ihre Kaufentscheidung. Wer bei den "Chartbreaker"-Tracks gleich fröhlich mitpfeift, liegt richtig. Mir sagt die Liedauswahl von 80er-Hits dagegen wenig zu, da ich daran kaum Erinnerungen knüpfe.

Entwickler **Sony London, England**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- 30 Songs in beiden Versionen
- primär Lieder der 80er und 90er
- Songauswahl via Sprachsteuerung (PS3)
- gewohnte Standard-Modi
- Wireless-Mikros nur separat erhältlich

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Freizeit-Sänger ab 30 kommen auf überraschungsarmen Karaoke-Spaß – spielerisch bleibt alles beim Alten.**

Just Sing!

DS Musikspiel 0

Das erste vollwertige Karaokespiel für ein Handheld guckt sich gekonnt ab, wie auf stationären Konsolen die Stimmbänder geölt werden. 18 schmissige Popsongs von Interpreten wie Lady Gaga, Mando Diao oder Amy Winehouse erwarten Euch im Schnellspiel oder der belanglosen Karriere um ein Gesangstalent, das die Nachtclubs der Welt erobert. Gelungen dagegen die Singhilfen: Ein Wartebalken signalisiert den Gesangseinsatz, der Tonhöhebalken sagt Euch, ob Ihr den Ton trefft. Nervig ist allerdings ein hüpfender Ball, der per gelbem Schweif anzeigt, wo im Text Ihr Euch befindet. Denn dieser verdeckt permanent die Gesangsspur und verhindert eine unmittelbare Tonkorrektur. *pu*



DS Das Positive an der aufgeräumten Präsentation – sie lenkt nicht ab.



"GUT"

Philip Ulc

Ich frage mich zwar, wer das Selbstbewußtsein für ein portables Karaokespiel besitzt, nichtsdestotrotz befriedigt die technische Umsetzung. Die Soundqualität ist spitze, das Feedback auf meine Gesangseinlagen akkurat und am wichtigsten: Die Entwickler haben an einen Multiplayer-Modus gedacht. Mit nur 18 Songs fällt der Umfang allerdings dürftig aus.

Entwickler **Engine Software, Niederlande**
Hersteller **dtp**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (lokal und online)**
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- 18 Songs, plus zwei als Bezahl-Download
- singt allein, im Duett oder gegeneinander
- DSi-Besitzer sehen sich dank integrierter Kamera beim Singen im oberen Bildschirm

SPIELSPASS 65

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Technisch ordentliches Hosentaschen-Karaoke mit spärlicher Präsentation und geringem Umfang.**

Scene It? – Ganz großes Kino!

360 PS3 Wii Quizspiel 0

Nach zwei Xbox-360-exklusiven Episoden gibt es die neue Runde des "Scene It?"-Filmquiz auch für die anderen aktuellen Konsolen – deshalb wurden wohl auch die Xbox-Avatare gegen charmefreie Stereotypen ausgetauscht, die Ihr als virtuelle Vertreter auf dem Bildschirm seht. Ansonsten hat sich nichts geändert: In verschiedenen Fragerunden, die von staubtrockenen Multiple-Choice-Textbildschirmen bis zu halbwegs originellen grafischen Gimmicks reichen, wird Euer Filmwissen abgefragt. Das sollte sehr gut sein, wenn z.B. das Schaffenswerk von Schauspieler Sydney Poitier oder die Entstehungsreihenfolge von Streifen aus den 50er-Jahren Thema ist. Die biedere Aufmachung und knackige Fragen schrecken Gelegenheitsspieler eher ab. *us*



360 Die witzig gemachten Pixel-Filmschnipsel sind wieder mit dabei.



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Auch im dritten Versuch hinkt "Scene It?" dem Quiz-Primus "Buzz!" deutlich hinterher: Die Präsentation ist fade und das Niveau der Fragen häufig zu hoch für eine gemütliche Familienrunde. Dass ganze Segmente nur über einen Film gehen und bei falschen Antworten nicht mal aufgelöst wird, ist unverständlich – so taugt's nur für genügsame Ratefüchse.

Entwickler **A2M, Kanada**
Hersteller **Warner Interactive**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler,**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- über 2.800 Fragen
- 23 verschiedene Quizrunden
- auch einige deutsche Filme enthalten
- Avatare nicht mehr dabei
- Big-Button-Controller werden unterstützt

SPIELSPASS 58

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Forderndes Quizspiel rund um Filme, das unter der nüchternen Aufmachung und unausgewogenen Fragen leidet.**



Hättet Ihr's gewusst?

Wie nannte Muhammad Ali seine Autobiographie? "Mein Kampf"! Ups, und schon seid Ihr das Gespött des Quizshow-Publikums. Nur gut, dass auf Konsole immer mehr Sparringspartner die Quizbühne betreten.

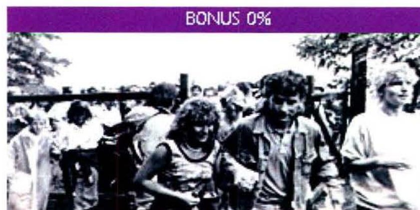
Wenn sich an jedem Donnerstagabend zur Prime Time tausende Menschen vor dem Bildschirm versammeln, um gemeinsam einsam einer bestimmten Quizsendung beizuwohnen, sollte man den Fernseh-Verantwortlichen beglückwünschen. Oder in diesem Fall Microsoft. Denn seit dem 19. November läuft die zweite Staffel der virtuellen Ratesendung "1 vs. 100" – und zwar nicht im TV, sondern auf der heimischen Xbox 360. Was die Vergangenheit des Fernsehens ist, scheint die Zukunft der Videospiele zu werden. Während im deutschen TV die Show bereits nach vier Monaten abgesetzt wurde, begeistert die interaktive Online-Version allein in Deutschland jeden Abend mehr als zehntausend Spieler.

Microsofts "1 vs. 100"-Variante ist der jüngste Spross einer Quizspiel-Welle, die 2005 mit Sonys launiger Familien-Raterunde "Buzz" auf PS2 ihren Konsolen-Anfang nahm und auf DS zur berühmt-gefürchteten Casual-Schwemme beitrug. "Buzz" gibt sich – anders als viele DS-Titel – als Partyspiel, und basiert auf dem Konzept des möglichst schnellen Fragen-Beantwortens. Neben Grips ist vor allem die Schnelligkeit der konkurrierenden Mitspieler gefragt, den mitgelieferten "Buzzer"-Controller zu betätigen. Das Gros der Quiz-Spiele tummelt sich auf DS. Hier sind die Zielgruppen breit gestreut, ob jung ("Geolino", "Think Kids") oder alt ("Das große Tagesschau Quiz"), die Auswahl ist groß. Eher bescheiden wirkt dagegen die durchschnittliche Zahl an Aufgaben. Mehr als 2.000 Fragen auf einem Modul sind die Ausnahme, weshalb wegen rascher Wiederholungen schnell Langeweile aufkommt.

Viele DS-Titel offenbaren Ideenlosigkeit bis zuweilen Unkenntnis, was ein gutes Quiz-Spiel ausmacht. Filmsequenzen, Fotos und Zitate sorgen für Abwechslung, Hinweise auf Antworten (wie es im TV der Moderator gerne macht) wecken den Tüftler in uns und anschließende umfangreiche Erklärungen stillen den Wissensdurst. All das gehört noch nicht zur Regel, vielmehr halten sämtliche Entwickler am dürftigen Standard fest.

Microsoft krempelt ein Genre um

Trotzdem erfreuen sich Quizspiele (auch auf dem DS) großer Beliebtheit, da ihnen der tief menschliche Wettbewerbsgedanke innewohnt. Besser zu sein als der andere, sein Wissen und damit eine höhere Kompetenz in einem spielerischen Wettbewerb zu messen, das ist die Motivation vieler Quiz-Konsumenten. "1 vs. 100" garniert diesen psychologisch begründeten Ansporn mit der Aussicht auf echte Preise und verleiht dem Rate-Wettbewerb dadurch eine interaktive Komponente, die eine passiv verfolgte Fernsehsendung nicht liefern kann. Spielen darf jedes Xbox-Live-Gold-Mitglied – und zwar kostenfrei. Dabei sammelt man täglich Lose, wodurch Ihr Euch die Chance wahrt, in der wöchentlichen Liveshow mitzuquizzen und beispielsweise 10.000 MS-Punkte, Fernseher oder Digitalkameras zu gewinnen. Nur in



DS Das "Tagesschau Quiz" garniert seine kniffligen Fragen mit historischem Bildmaterial – hier die Grenzöffnung in Ungarn.



Wii Plappermaul Timon führt als Showmaster in "Disney Think" äußerst amüsant durch die langen Quiz-Runden. Trotz niedlicher Aufmachung, der Titel ist nur etwas für die Disney-Filmkenner.

M! Games empfiehlt: die besten Quizspiele

Buzz! Quiz World

"Quiz World" ist die stärkste Auskopplung der "Buzz!"-Reihe. Bis zu acht Ratefüchse versammeln sich vorm Bildschirm und beantworten in mehreren Runden über 5.000 Fragen aus zahlreichen Wissensbereichen. Anders als in den bisherigen Episoden habt Ihr größere Freiheiten im Spielablauf, da Ihr aus elf unterschiedlichen Runden Euer individuelles Quiz erstellt – perfekt für Partys. Ein hübsch präsentierter Familienspaß.



1 vs. 100

Derzeit läuft die zweite Staffel der kostenfreien Quiz-Meisterschaft für Xbox-Live-Gold-Besitzer – ein Termin für die dritte Season existiert zwar noch nicht, eine Fortsetzung ist aber sicher. "1 vs. 100" ist einzigartig, weil um echte Preise gespielt wird. Ebenfalls nur hier serviert Euch Microsoft täglich einen frischen Satz an Quizfragen unterteilt in Kategorien. Das bürgt für Abwechslung, zudem motiviert der Wissenswettlauf gegen Mitmenschen.



den Liveshows treten 101 Teilnehmer wie in der TV-Vorlage an, ansonsten konkurrieren tausende Spieler simultan über Microsofts Online-Service Xbox Live – das bietet kein anderes Angebot auf dem Spielemarkt. Finanziert wird der Service zum einen durch die Online-Gebühren der Xbox-Live-Nutzer, zum anderen durch sogenannte 'Patronate': Der Autokonzern Honda steuerte zur ersten Season beispielsweise 1 Million US-Dollar bei und trat als Sponsor auf. Eine andere Einnahmequelle sind Ingame-Werbespots, die in Deutschland noch kaum anzutreffen sind. Wer sich derzeit in "1 vs. 100" einloggt, sieht einen nicht überspringbaren Clip zum aktuellen "Harry Potter"-Film. Microsoft prüft momentan weitere Werbepartner, wichtiger ist derzeit aber die technische Stabilität, um die interaktive Quizshow langfristig zu etablieren.

Mach dem Dino Beine!

Was durchaus verblüfft, denn das Sehverhalten verschiebt sich immer mehr in Richtung Sendezeit-unabhängiges Internet und digitale Aufzeichnung – das werbefinanzierte Live-Event mit möglichst großer Streubreite ist bis auf wenige Ausnahmen ein TV-Dinosaurier. Die Live-Shows der Casting-Sendung "Popstars" blieben beispielsweise weit unter den durchschnittlichen Einschaltquoten. Anstatt mehr Zuschauer an die Bildschirme zu locken, schalten diese tendenziell ab.

Auf der Suche nach neuen Zielgruppen auf einem weitgehend gesättigten Videospielemarkt ist Microsoft nicht untätig. Noch bevor voraussichtlich die Bewegungssteuerung Natal im Weihnachtsgeschäft 2010 an den Start geht, hofft der Redmonder Konzern, mit "1 vs. 100" Frauen und ältere Teilnehmer anzusprechen. Die Xbox 360 soll weniger als Spielkonsole, sondern vielmehr als Unterhaltungsgerät angesehen werden. Ein fragwürdiges Unterfangen: Zwar hat in der ersten Staffel jedes zweite Xbox-Live-Gold-Mitglied mindestens einmal das virtuelle Quiz gestartet, flächendeckend wird die Xbox 360 aber trotz 'Social Media'-Annäherung via Facebook, Twitter und Co. als reine Spielkonsole wahrgenommen – was Microsofts omnipräsente TV-Spots zudem verstärken.

Das Quizfieber ist noch lange nicht vorbei. Menschen haben zeitlebens mit Freude ihre Kräfte gemessen, nur fand dies früher vorrangig auf physischer Ebene in Form von Kämpfen statt. Heute gewinnt man durch Wissen Respekt – und Quizspiele sind hierzu die perfekte Arena. *pu*

Wissen durch Quizzen

Quiz-Typen wie Multiple-Choice-Tests finden sich oft als Lerninstrumente (siehe M! 10/09 über "Lernspiele"). Auch der Dauerbrenner "Wer wird Millionär?" beweist, dass Quizzen rund ums Wissen populär ist. Doch was nützt die Kenntnis um solch Fachwissen, das im Alltag kaum zu gebrauchen ist? In der Pädagogik wird das Quizshowwissen durchaus als eine "Art der Erziehung in unserer Gesellschaft" gesehen, denn es ermöglicht den Menschen, ins Gespräch zu kommen. Der gegenseitige Austausch und das miteinander Reden bildet – das (gemeinsame) Quiz wird zum zündenden Funken. Gerade in der Schule üben sich ambitionierte Lehrer an einer neuen Unterrichtsdidaktik, die die Grundarten des Quizspiels als Lehrmethode nutzt: Wissens-Quiz, Rätsel oder Lückentext. Da die Fähigkeit des Zuhörens immer mehr schwindet, wecken solche Methoden die auf Passivität eingestellten Schüler. Der Anreiz von Preisen samt Siegerehrung rüttelt wach, Schüler zeigen Ehrgeiz und offenbaren einen gesunden Wissensdrang.

Marktübersicht – Quizspiele

Titel	Plattform	Hersteller	Preis	Fazit	Wertung
Buzz Deutschlands Superquiz	PS2 / PS3 / PSP	Sony	40 Euro	Frische Fragen zum eingeengten Thema Deutschland, doch kaum Neues.	6 von 10
Buzz! Master Quiz	PSP	Sony	30 Euro	Virtuelle Quizshow in ansprechender Präsentation und für Solisten optimiert.	7 von 10
Buzz! Quiz TV (inkl. Buzzer)	PS3	Sony	70 Euro	Das erste HD-"Buzz!" mit 5.000 launigen Fragen und frechem Showmaster.	7 von 10
Buzz! Quiz World	PS3 / PSP	Sony	40 Euro	Familientaugliches Quiz mit viel Abwechslung und individuellem Spielablauf.	8 von 10
Das große Tagesschau Quiz	DS	dtp	35 Euro	Forderndes Wissensquiz für Könige des Allgemeinwissens – mit Erklärungen.	7 von 10
Das weiß doch jedes Kind	DS	Mindscape	20 Euro	Lustlos präsentiertes TV-Quiz mit Wissensfragen aus den Klassen 1 bis 5.	3 von 10
Diercke Geografie Quiz	DS	Rondomedia	30 Euro	Nüchtern gestaltetes, weltumspannendes Quiz mit schwierigen Aufgaben.	5 von 10
Disney Think – Das Schnelldenkerquiz	Wii	Disney Interactive	30 Euro	Schnell, bunt, lustig – spaßiges Quiz um Disney-Streifen, nur für Film-Kenner.	7 von 10
Einer gegen Hundert	DS	Mindscape	20 Euro	Die nervige DS-Raterei hat nichts mit dem tollen Xbox-360-Ableger gemein.	2 von 10
Power Quiz: Allgemeinbildung	DS	HMH	30 Euro	Bis auf den Austausch der je 2.000 Fragen ähneln sich die Quiz-Titel der...	5 von 10
Power Quiz: Allgemeinbildung 2	DS	HMH	30 Euro	..."Allgemeinbildung[s]"-Reihe in Menü und Fragetypen. Speziell auf...	5 von 10
Power Quiz: Allgemeinbildung Geolino	DS	HMH	30 Euro	...Erdkunde ist der "Geolino"-Ableger samt "GEO"-Sponsor getrimmt.	5 von 10
Power Quiz: Die Sport-Edition	DS	HMH	30 Euro	Solides Quizspiel mit aktuellen Fachfragen, doch mieser Menüstruktur.	5 von 10
Quiz Taxi	DS	SevenOne Intermedia	20 Euro	Viel zu leichtes und zudem lahm präsentiertes Quizspiel nach TV-Vorlage.	2 von 10
Scene It? Kinohits	360	Microsoft	15 Euro	Dynamischer und witziger als das "Filmquiz", aber nur für Filmprofis.	7 von 10
Scene It? Das Filmquiz	360 (Bundle)	Microsoft	65 Euro	Wer den Film nicht kennt, verliert! Partyspiel für selbst ernannte Filmkenner.	6 von 10
Scene It? Ganz großes Kino	PS3 / 360 / Wii	Microsoft	40 Euro	Bietet nichts Neues und streicht zudem die Xbox-360-Avatare aus dem Spiel.	6 von 10
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	Wii	Electronic Arts	50 Euro	Schlicht präsentiertes Quizspiel, aber die 20.000 Fragen sind top.	7 von 10
Spiegel Online Allgemeinwissen	DS	TGC	30 Euro	Konventionelles Quizspiel ohne neue Impulse mit guten Erklärungen.	5 von 10
Spiegel Online Karrierecoach	DS	TGC	30 Euro	Sachkundiger Fragenkatalog rund um den Beruf, aber wenig Fragetypen.	5 von 10
TV Show King Party	Wii	Ubisoft	30 Euro	Passable Mischung aus Quiz und Glücksrad, als WiiWare für 10 Euro.	4 von 10
Wer wird Millionär?	DS / Wii	Ubisoft	30 Euro	Bis auf die sich schnell wiederholenden Fragen unterdurchschnittliches Spiel.	2 von 10
Wer wird Millionär? 2	DS / Wii	Ubisoft	30 Euro	Extrem lieblose Umsetzung der TV-Show mit soliden 2.000 Fragen.	2 von 10



231 Sternenmünzen hat Nintendo in allen Winkeln der neun Welten versteckt: Manche Levels müsst Ihr sogar mehrfach besuchen, um alle drei Goldtaler zu erreichen. Mit M! findet Ihr sie alle!

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
System	**Wii**
Preis	**50 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 01/10)**

WELT 1: PILZLAND

Abschnitt 1-1



1. Holt in der Mulde nach der Bowserflagge den Propeller aus dem Fragezeichenblock, stellt Euch auf selbigen und wirbelt nach oben.

2. Sucht die grüne Tonne im Drehboden zwischen den beiden Schanzen-förmigen Anhöhen (A): Sie führt in eine Höhle, in der Ihr die Münze mit dem Wandsprung erreicht.

3. Hüpft über die schwebenden Plattformen in der Mitte des Levels, auf der letzten wartet die dritte Sternenmünze.

Abschnitt 1-2

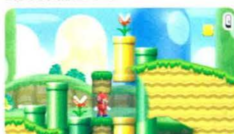


1. Betretet die Höhle, stellt Euch links auf die zweite Wippe und springt nach oben.

2. Springt über die drehbare Plattform zur Röhre oben (B): Im Bonusraum nutzt Ihr den P-Schalter im Ziegelblock, um Plattformen nach oben zu schaffen.

3. Diese Münze entdeckt Ihr nach der Bowserflagge am unteren Bildschirmrand: Hüpft mit der Stampfattacke in die grüne Röhre links und nutzt im Raum unten das POW-Extra.

Abschnitt 1-3



1. Sie schwebt in der Luft nach dem Hammerbruder: Springt mit Propeller oder Yoshi, um sie zu erreichen.

2. Nach der Bowserflagge entdeckt Ihr drei vertikale Röhren: Von der rechten führt ein Geheimgang (C) in eine versteckte Höhle, dort erreicht Ihr sie mit Yoshi oder Propeller.

3. Sie schwebt gegen Ende des Levels links der roten Röhre: Auch für diese Münze braucht Ihr Yoshi oder Propeller.

Abschnitt 1 - Festung



1. Springt von der schwingenden Plattform mit dem ?-Block nach links auf den braunen Felsen und dann nach oben.

2. Es folgen drei schwingende Plattformen: Ihr springt von der obersten nach rechts auf den blauen Absatz (D) und findet per Wandsprung die Münze im Geheimgang oben.

3. Nach der Bowserflagge schwingt eine Plattform durch den Turm: Hüpft von rechts gegen die Mauer in der Mitte und dann mit Wandsprüngen zur Münze.

Abschnitt 1-4



1. Ihr findet sie rechts oben neben der Bowserflagge: Schwimmt sie von rechts an und springt über den Fisch.

2. Ihr entdeckt sie zwischen zwei roten Röhren, die nach unten pusten: Ihr müsst einen Fisch vereisen und Euch von dem Eiswürfel nach oben treiben lassen (E).

3. Wenige Schwimmzüge weiter lässt sich die dritte Münze leicht erspähen. Sie wird allerdings bewacht: Vereist den Stachelfisch und taucht schnell unter den Absatz links, denn er kann den Eiswürfel in kürzester Zeit brechen!

Abschnitt 1-5



1. Sucht die drei vertikalen Seilbahnen mit den Blöcken und springt über die mittlere nach oben auf die Plattform mit der Blume. Rutscht unter den linken Block und aktiviert die Kletterpflanze (F) zum Geheimraum mit der Münze. Springt sie von oben an.

2. Sie befindet sich rechts vom grünen Würfel nach der Bowserflagge: Springt im letzten Augenblick, bevor der Würfel sich wendet.

3. Gegen Ende des Levels hüpft Ihr über rote Drehwürfel: Springt mit Propeller oder über den Koopa zur Münze.

Abschnitt 1-6



1. Sie schwebt über der dritten Rolle: Erspringt sie mit dem Propeller oder nutzt einen der Koopas als Katapult.

2. Nach der ersten Münze folgt eine Plattform mit drei Steinen: Der mittlere birgt eine Kletterpflanze, die in einen Bonusraum führt. Nehmt die Röhre nach unten und hüpft über die Koopas zur Münze.

3. Lasst Euch von der Bodenrolle nach der Bowserflagge unter selbige tragen und springt nach links in die Wand zur geheimen Röhre (G): Beobachtet in der Höhle die Goombas und springt im korrekten Augenblick zur Münze.

Abschnitt 1 - Schloss



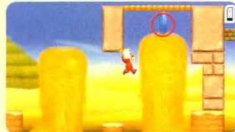
1. Ihr erspäht sie über dem vierten Zahnrad und erreicht sie mit einem geschickt getimten Sprung.

2. Sie wartet in einer Mulde nach der Bowserflagge: Lasst den Stampfstein den Fels über Ihr brechen und hüpft runter.

3. Verweilt bis zum letzten Augenblick auf dem letzten Zahnrad, um die grüne Röhre rechts unten zu erreichen (H): Aktiviert anschließend in der Bonushöhle den P-Block, rennt schnell nach rechts und setzt den Wandsprung ein - Ihr habt nur einen Versuch!

WELT 2: WÜSTE

Abschnitt 2-1



1 Sie schwebt unter einer Plattform, springt sie durch die beiden Sandfontänen an (A).

2 Ihr findet sie unter einer Piranhapflanze nach der Bowserflagge: Hüpft auf die Fontäne rechts und lauft dann nach links.

3 Sie schwebt gegen Ende des Levels unter einer Plattform: Schleudert einen Koopapanzer auf sie oder springt runter und aktiviert den Propeller.

Abschnitt 2-2

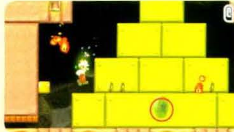


1 Sinkt an der Flagge im Treibsand nach unten, aktiviert den blauen Schalter in der Höhle und startet den Aufzug mit dem gelben Schalter.

2 Findet den Aufzug nach der Flagge mit den vier Mauersteinen: Aktiviert die Pflanze (B) und benutzt den POW-Block unter der Münze.

3 Findet Ihr eine kleine Röhre, die von zwei Tonnen blockiert wird - betretet sie als Mini-Mario.

Abschnitt 2-3



1 Ihr erreicht gelbe Bauklotzpyramiden, die Münze findet sich am Fuße der dritten (C).

2 Nach der Bowserflagge erreicht Ihr einen Feuerbruder: Lasst Euch vor der Plattform nach unten fallen und eilt nach links.

3 Erklimmt die Plattform nach den beiden Riesenpiranhapflanzen und hüpft dann nach rechts zur Münze.

Abschnitt 2 - Festung

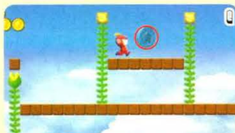


1 Klettert nach oben und erspäht die Münze auf der linken Seite: Über das bewegliche Gitter erreicht Ihr sie.

2 Lauft von der Bowserflagge aus nach rechts in die Wand (D), sie versteckt sich in einer Nische.

3 Diese Münze entdeckt Ihr oben im Turm, erklimmt das bewegliche Gitter und achtet auf die Stacheln.

Abschnitt 2-4



1 Erklimmt die Felsen zwischen grüner Röhre und der zweiten Strickleiter, darüber entdeckt Ihr versteckte Blöcke mit einer Kletterpflanze. Aktiviert im Geheimraum alle versteckten Blöcke (E).

2 Hüpft zur grünen Röhre nach der Bowserflagge hinunter und nutzt in der Höhle den Propeller.

3 Die dritte Münze schwebt wenige Schritte weiter: Springt vom Absatz links unten, sobald der Rückenwind bläst - schaltet dann den Propeller zu.

Abschnitt 2-5



1 Die Münze schwebt rechts über dem vierten Kaktusmonster hinter der Wolke: Nutzt den Propeller oder springt mit Yoshi von der Palme ab.

2 Sucht mit Yoshi die Piranhapflanze zwischen den beiden gelben Blöcken. Fresst sie, hüpft hinunter und folgt dem Geheimgang. Springt in der Höhle vom gelben Block zur Münze.

3 Kapert die Wolke an der gelben Bauklotzpyramide und fliegt nach rechts oben (F).

Abschnitt 2-6



1 Hüpft auf den rosa Würfel, dann erspäht Ihr die Münze nach wenigen Sekunden.

2 Kurz vor dem Ende des Würfelritts entdeckt Ihr eine tanzende Mauer (G): Holt den Propeller aus dem ?-Block, springt oben in die Röhre und wirbelt im Bonusraum hoch zur Münze.

3 Nach der Bowserflagge folgt ein zweiter Ritt auf dem rosa Würfel: Die dritte Münze ist leicht zu erspähen, holt sie mit dem Propeller.

Abschnitt 2 - Schloss



1 Nach den Lavabecken entscheidet Ihr Euch zwischen drei Ebenen: Wählt den mittleren Pfad zur Münze und dann den oberen, um weiterzukommen.

2 Wenige Schritte entfernt wartet die zweite Münze zwischen zwei Säulen (H): Nutzt Propeller oder Wandsprung, um sie zu erreichen.

3 Der untere Pfad führt zur dritten Münze: Aktiviert den P-Schalter und schnappt sie Euch!

WELT 3: SCHNEELANDSCHAFT

Abschnitt 3-1



1 Besorgt den Pinguinanzug und rutscht von rechts oder links durch den Bodenschacht (A).

2 Sie schwebt in der Eishöhle rechts unterhalb der Bowserflagge: Vereist die Piranhapflanze.

3 Nach der Rutschpartie über die Eisfragmente entdeckt Ihr eine grüne Röhre in einer Nische: Rutscht mit Pinguin-Mario durch die Mauer und kraxelt hinein. In der Höhle vereist Ihr einen Pinguin.

Abschnitt 3-2



1 Sucht nach der Mulde mit den drei Bäumen, die Münze steckt auf der mittleren Spitze - schnappt sie Euch mit dem Propeller (B).

2 Passiert die Bowserflagge und hüpft in die grüne Röhre zwischen den vier Kanonen: In der Höhle vereist Ihr die Kanonenkugeln.

3 Sie schwebt kurz danach über einer Plattform: Vereist eine Kanonenkugel und hüpft hoch.

Abschnitt 3-3



1 Sucht im ersten Gewölbe die grüne Röhre, aus der Goobas schlüpfen: Die Plattform davor (C) besitzt einen hohlen Sockel, schwimmt rein!

2 Sie schwebt im zweiten Gewölbe über dem Eisbruder und ist leicht zu erhaschen.

3 Schnappt Euch die Tonne unterhalb der Röhre im dritten Gewölbe, tragt sie nach rechts zum Eisbruder und schleudert sie auf die Münze.

Abschnitt 3 - Geisterhaus



1 Lauft am Eingang links in die Wand und plündert die versteckte Nische.

2 Springt vom linken Seil über dem Pfeilschild in die Wand (D)!

3 Folgt dem horizontal gespannten Seil und springt über die beiden gelben Plattformen zur versteckten Tür ganz rechts in der Wand. Sucht im Aufzug rechts nach der Nische mit der Münze.

Abschnitt 3 - Festung



1 Springt vom zweiten Drehstein nach rechts auf den Absatz, um die Geheimtür zu finden (E).

2 Sie wartet oberhalb des zweiten Aufzugs: Schnappt Euch den POW-Block davor und tragt ihn, bis die Stachelkugeln den Weg öffnen.

3 Es folgen zwei S-förmige Drehsteine: Hüpft vom oberen nach rechts gegen die Mauer und dann per Wandsprung hoch zur Münze.

Abschnitt 3-4



1 Aktiviert den roten Schalter in der Weltkarte rechts vom Abschnitt 3-5, um diese Münze zu ergattern: Sie schwebt über dem ersten Feuerbruder.

2 Vor der Bowserflagge entdeckt Ihr einen Eisblock mit einer Öffnung unten: Reitet auf dem unteren Eisblock und holt sie Euch! (F)

3 Überspringt Eissäulen und Feuerbrüder am Ende des Levels.

Abschnitt 3-5



1 Reitet den rosa Würfel und achtet rechts auf die Münze: Erreicht sie über die roten Blöcke.

2 Reitet den Würfel nach ganz oben und klettert in die rote Röhre (G). Ergattert die Münze im nächsten Abschnitt auf der rechten Seite.

3 Auch die dritte Münze erscheint im zweiten Abschnitt, wenn Ihr die rote Röhre nehmt - sie schwebt zwischen vier fliegenden Koopas.

Abschnitt 3 - Schloss



1 Im zweiten Gewölbe des Schlosses schwebt die Münze über einer brüchigen Plattform: Nutzt den Propeller oder den Sprung auf die Bälle.

2 Sprengt mit den Bomben im dritten Gewölbe die Eismauer vor der Münze (H).

3 Hüpft von der zweiten Eisschlange auf die brüchigen Plattformen, um die Münze abzuräumen.



WELT 4: INSELREICH

Abschnitt 4-1



1. Vereist die erste Piranhapflanze des Levels, stellt Euch auf den Eiswürfel und hüpft hoch.

2. Sie schwebt nach der Bowserflagge über dem dritten Stachelfisch: Vereist ein Monster (A) und springt schnell hoch!

3. Ihr findet sie über der letzten Röhre des Levels: Vereist die Stachelfische vor der Düse, um sie über die Eiswürfel zu erklettern.

Abschnitt 4-2



1. Ihr könnt sie nicht verfehlen: Hüpft auf die Tonne und dann schnell weiter.

2. Hangelt in der Höhle an den Steinen, dann erwischt Ihr sie leicht.

3. Auch diese Münze findet Ihr direkt auf dem Levelpfad: Hangelt Euch von unten heran (B) und achtet auf die Springfische.

Abschnitt 4-3



1. Vereist den Krebs auf der beweglichen Plattform, dann könnt Ihr auf den ?-Block und zur Münze springen.

2. Im Ziegelstein über der zweiten Münze findet Ihr das Mini-Mario-Extra: Damit könnt Ihr auf dem Wasser laufen (C) und den Stachelfisch überspringen.

3. Kraxelt nach der Bowserflagge mit Mini-Mario in die dritte Miniröhre.

Abschnitt 4 - Festung



1. Ihr findet sie im zweiten Gewölbe: Springt auf eine der Kisten und dann zur Münze.

2. In der Wand unter der Bowserflagge befindet sich eine versteckte Nische (D), hüpft hinein!

3. Flitzt im dritten Gewölbe schnell nach links und springt hoch zur Münze: Ihr müsst schnell sein, sonst wird sie von den Klötzen blockiert – eine schwierige Aufgabe!

Abschnitt 4-4



1. Aktiviert den blauen Schalter nach der Bowserflagge und schwimmt flink in die gelbe Röhre rechts oben: Im Bonusraum vereist Ihr den Fisch, die nötigen Extras findet Ihr in den ?-Blöcken.

2. Sie schwimmt unten zwischen den bunten Röhren: Achtet auf die Tintenfische.

3. Der Felsen vor der letzten Röhre ist hohl, taucht hinein (E).

Abschnitt 4 - Geisterhaus



1. Im ersten Raum lassen sich die Kisten hoch und runter manövrieren: Die Münze findet Ihr unter einer Kiste in der Mitte.

2. Durchquert den zweiten Raum und entdeckt rechts vom Ausgang die versteckte Nische in der Wand.

3. Sucht den alternativen Pfad: Senkt im ersten Raum die vorletzte Kiste nach unten, um eine geheime Tür zu entdecken (F). Die Münze erklettert Ihr im Raum dahinter.

Abschnitt 4-5

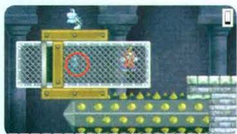


1. Sie schwebt über der Röhre mit der Piranhapflanze: Hüpft über die Palmen.

2. Sucht hoch im Himmel links über der Bowserflagge: Erreicht sie mit Propeller oder Wolke.

3. Nach der Bowserflagge findet Ihr eine grüne Röhre über einer großen Palme (G): Kapert die Wolke mit dem gefräßigen Yoshi. Die Röhre führt in einen Bonusraum: Schlagt eine Wolke aus einem der weißen Steine, übernehmt sie und fliegt zur Münze.

Abschnitt 4 - Schloss



1. Kraxelt im ersten Gewölbe auf eine Gittertür und wechselt in den Hintergrund. Dann könnt Ihr die Münze hinter dem Gitter (H) erreichen.

2. Wenige Gitter weiter findet Ihr die zweite Münze zwischen zwei Stampfern: Lasst Euch fallen, schnappt sie Euch und springt an das Gitter darüber.

3. Steigt in die Röhre unter der finalen Tür: Taucht zur Münze und bekämpft die Skelettfische mit Eisgeschossen.

Abschnitt 4 - Schiff



1. Hüpft in die Mulde vor dem Eingang zum Unterdeck und achtet dabei auf Flamme und Robos.

2. Nach der Bowserflagge entdeckt Ihr eine Röhre unter einem Kistenberg: Mit der Stampfattacke tretet Ihr ein (J). Unterm Schiff springt Ihr auf die Muttern, um zur Münze zu gelangen.

3. Sie wird von einer Kiste im Bug des Schiffes blockiert: Sprengt diese mit einer der laufenden Bomben.

WELT 5: WALD

Abschnitt 5-1



1. Links vom riesigen Krötenpanzer führt eine schlammige Stelle in den Untergrund (A): Mit der Stampfattacke gelangt Ihr in diesen Geheimgang.

2. Den zweiten Krötenpanzer durchtaucht Ihr: Springt links ins Wasser.

3. Der dritte Krötenpanzer steckt in der Wand am Ende des Levels: Schwingt mit der Liane, steigt in die versteckte Röhre und holt die Münze per POW-Extra.

Abschnitt 5-3



1. Vereist die Zweibeiner unter der ersten Münze (C), um sie zu erreichen.

2. Nach der Bowserflagge wartet die zweite Münze in einem abgeschlossenen Bereich: Nutzt den Panzer der Kröte links, um die Mauer zu brechen.

3. Unter zwei brüchigen Steinen wartet die letzte Münze: Lasst einen bersten, holt die Münze und springt auf den zweiten Stein.

Abschnitt 5-4



1. Beim Floßritt erspäht Ihr die Münze: Wer einen Koopa vereist, kann vom Würfel aus die Münze erreichen.

2. Schnappt Euch das POW-Extra und tragt es, bis Ihr zwei Münzen unter den Wolken schweben seht (E) – hier lasst Ihr den Bildschirm beben!

3. Duckt Euch gegen Ende der Floßfahrt, um die Münze von unten anzuspringen: Der kleine Mario passt leicht in den Spalt.

Abschnitt 5-5



1. Verlasst Euch nicht auf die schwebenden Mantas: Nutzt den Propeller, um die schwebende Münze zu ergattern.

2. Die zweite Münze versteckt sich hinter einer Wolke nach der Bowserflagge: Pustet den Himmel mit dem Propeller frei!

3. Schnappt Euch das POW-Extra vom Rücken des fliegenden Mantas und benutzt es unter den beiden V-förmigen Münzenformationen (G) am Ende des Levels.

Abschnitt 5-2



1 Die Münze schwebt am Ende des ersten Waldbezirks: Holt sie mit dem Propeller oder dem POW-Extra im Berg links (B).

2 In der Höhle reitet Ihr auf einem Tausendfüßler, um die Münze über dem Wasser zu erreichen.

3 Springt im Gewölbe nach der Bowserflagge über die Tausendfüßler auf den Absatz rechts oben (über den drei Fledermäusen) und weiter rechts in einen Bonusraum. Per Propellerstein erreicht Ihr die Münze.

Abschnitt 5 - Festung



1 Sucht rechts unter der Bowserflagge, sie ist leicht zu erreichen: Passt auf, dass Ihr nicht wieder ganz unten im Level landet.

2 Erspäht sie links über der Bowserflagge: Ihr müsst schnell sein, um sie zu erwischen!

3 Rechts neben dem roten Tor versperren Ziegel den Weg zur Münze: Brecht sie (D) und springt schnell nach oben, bevor Euch die Stacheln erwischen!

Abschnitt 5 - Geisterhaus



1 Folgt dem ersten Pfeilschild und eilt im zweiten Raum ganz nach rechts: Auf dem Absatz entdeckt Ihr eine geheime Wandnische.

2 Lasst Euch im ersten Raum in die beiden Löcher fallen und wählt die Tür unten links: Die Münze findet Ihr ganz rechts in der überschwemmten Halle.

3 Springt im ersten Raum ins erste Loch und über das zweite: Ihr gelangt in einen Raum mit rotierenden Geistern (F). Rechts davon wartet die Münze.

Abschnitt 5 - Schloss



1 Sie schwebt zwischen zwei Säulen direkt über der Lava: Nutzt den Propeller oder rutscht eine Säule hinunter und setzt den Wandsprung ein.

2 Nach der ersten Münze folgt ein Riesengitter: Links oben entdeckt Ihr eine versteckte Tür in der Mauer (H). Löscht im Geheimraum die Springflammen und kraxelt über das Gitter.

3 Sie schwebt zwischen den Senkgittern nach der Bowserflagge: Ihr müsst geschickt springen, um nicht in die Lava zu fallen.





WELT 6: GEBIRGE

Abschnitt 6-1



1 Sie schwebt nach der Höhle über einem Steinwerfer: Holt sie Euch mit dem Propeller, denn die Sprünge über die Plattformen sind knifflig.

2 Sucht nach der zweiten Höhle zwischen den Aufzügen (A), timt Euren Sprung genau.

3 Ihr erspäht sie über dem Ausgang der letzten Höhle: Nur mit dem Propeller könnt Ihr sie erreichen.

Abschnitt 6-2



1 Ihr entdeckt sie im Boden nach der Riesenpiranhapflanze: Schleudert von rechts einen Krötenpanzer auf den Ziegelstein daneben – dann könnt Ihr zu ihr rutschen.

2 Die Münze schwebt über einer Piranhapflanze nach der Bowserflagge: Holt sie Euch mit dem Propeller.

3 Die dritte Bodenrolle nach der Bowserflagge transportiert viele Münzen: Sammelt sie, hüpft in die anschließend folgende Röhre (B) und aktiviert im Bonusraum den blauen Schalter.

Abschnitt 6-3



1 Bekämpft die dritte Topfpflanze mit Feuerbällen, stellt Euch auf den Topf und erreicht die Münze mit dem Wandsprung.

2 Wählt nach dem zweiten Schalter den unteren Pfad, bekämpft die Topfpflanze und hüpft zur Münze.

3 Sucht nach der Bowserflagge den mit Ziegelsteinen verschlossenen Gang nach oben, der von einer Piranhapflanze bewacht wird (C): Entfernt zwei Steine und hüpft mit drei Wandsprüngen in eine versteckte Oberwelt mit der Münze.

Abschnitt 6-4



1 Schnappt Euch im ersten ?-Block den Propeller, Ihr braucht ihn für alle Münzen: Haltet Euch oben und schwebt rechts zur Münze über dem zweiten roten Koopa.

2 Hüpft in den Abgrund nach der Bowserflagge (D) und nutzt den Propeller, um Euch zur Röhre rechts zu retten. In der Höhle wirbelt Ihr zum POW-Extra, das die Münze von der Decke schüttelt.

3 Nutzt die erste Waage in der Höhle, um mit der rechten Plattform in den Gang oben zu gelangen. Hinter den Felsen rechts wartet die Münze.

Abschnitt 6 - Festung



1 Gegenüber dem ersten Skelettkoopa erspäht Ihr einen Absatz in der Wand: Hüpft rüber, um die Münze im Geheimgang dahinter zu finden (E).

2 Sie schwebt rechts über der Bowserflagge: Kombiniert Rennsprung und Wandsprung, um sie zu erwischen.

3 Haltet Euch bei den seitlich schwingenden Plattformen rechts und hüpft oben mit dem Wandsprung zum rechten Turmbereich – dort wartet die Münze.

Abschnitt 6-5



1 Ihr entdeckt sie in der Grube mit dem schwimmenden ?-Block: Nutzt Flut oder Wandsprung, um die Grube zu verlassen.

2 Ihr erreicht die Münze in der Höhle nach der Bowserflagge: Bekämpft den Fisch mit Feuerbällen, bevor Ihr die Münze anspringt.

3 Sucht in der Wassergrube nach der Höhle die versteckte Ranke zwischen den vier schwimmenden ?-Blöcken (F): Klettert in die Wolkenwelt, schnappt Euch den Propellerblock und flattert nach rechts oben.

Abschnitt 6-6



1 Leuchtet auf dem Floß nach rechts oben und schnappt Euch das POW-Extra: Benutzt es, sobald das Floß die grüne Röhre erreicht (G).

2 Holt das Katapult aus dem Gewölbe nach der Bowserflagge und platziert es auf dem Floß: So erreicht Ihr im nächsten Gewölbe die schwebende Münze.

3 Holt Euch mit dem Katapultsprung den Propellerblock im folgenden Gewölbe: Fliegt damit ein Gewölbe weiter nach oben und schnappt Euch im Gang links die Münze.

Abschnitt 6 - Schloss

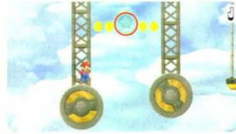


1 Ihr begegnet einer Schaukel, an der rechts drei Ziegelplattformen hängen (H): Hüpft über diese nach rechts oben zur Dachebene mit der Münze. Vorsicht: Sie wird schwer bewacht!

2 Zwei Schaukeln weiter müsst Ihr auf den mittleren ?-Block springen, um die Münze oben zu erreichen.

3 Sie schwebt im zweiten Abschnitt über der letzten Schaukel: Verweilt ganz rechts und springt, sobald sich die Schaukel an ihrem höchsten Punkt befindet.

Abschnitt 6 - Schiff



1 Diese Münze könnt Ihr nicht übersehen: Zerstört die drei Kisten mit der Stampfattacke und schnappt sie Euch.

2 Nach dem zweiten Pfeilschild zerstampft Ihr die Kiste, um in die grüne Röhre zu gelangen. Springt unter dem Schiff nach rechts über die Räder (J), um die Münze zu erreichen.

3 Die dritte Münze findet Ihr nach der Bowserflagge in einer Nische: Zerstampft die mittlere Kiste, um in die untere Ebene und zur Münze zu gelangen.





WELT 7: HIMMEL

Abschnitt 7-1

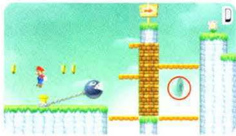


1 Sie schwebt links der roten Röhre über dem lila Würfel: Schnappt sie Euch mit Wandsprung oder Propeller.

2 Hüpft in die erste gelbe Röhre nach der Bowserflagge, die Münze schwebt rechts neben dem Ausgang der Bonuswelt: Ihr braucht gutes Timing oder den Propeller!

3 Gegen Ende des Levels erspäht Ihr sie über den beweglichen Bauklötzen: Hüpft vom lila Bauklotz auf den grünen oder nutzt den Propeller (A).

Abschnitt 7-2



1 Ihr entdeckt sie kurz vor der Bowserflagge: Befreit die Kettenkugel, wenn sie nach rechts schnappt – drei Stampfattacken auf den Pflock sind nötig (B).

2 Nehmt die Röhre nach den beiden langgezogenen Tropfen mit der Kanone dazwischen und schwimmt im Geheimraum zur Münze.

3 Ihr findet sie links vom Ausgang des Geheimraums der zweiten Münze: Lasst Euch vom Tropfen senkrecht nach unten fallen.

Abschnitt 7-3



1 Sie rast zwischen den beiden Fratzen über die Seilbahn: Stellt Euch ganz rechts auf die gelbe Plattform, um sie abzupassen.

2 Ihr gelangt zu einer wirren Seilbahn, über die auch Ziegel und ?-Blöcke rasen: Kraxelt auf die blaue Plattform links oben und aktiviert die versteckte Ranke über der Blume (C). Im Geheimraum drückt Ihr den Schalter.

3 Ihr könnt sie beim zweiten Ritt mit der gelben Plattform kaum verfehlen.

Abschnitt 7 - Festung



1 Sucht direkt unter dem Ausgang des ersten Bereichs: Bewegt den Aufzug nach rechts.

2 Verlasst den ersten Bereich nicht durch die grüne Röhre, sondern lenkt den Aufzug nach links und aktiviert den unsichtbaren Block (D). Über ihn springt Ihr nach rechts oben zum geheimen Ausgang.

3 Ihr erspäht sie links bei der Fahrt mit dem zweiten Aufzug: Stampft eine Bombe und sprengt damit die Mauersteine.

Abschnitt 7 - Geisterhaus



1 Ihr findet sie gleich unter dem Eingang: Wartet, bis der Boxer die Wand bricht.

2 Im zweiten Raum habt Ihr die Wahl zwischen fünf Türen: Nehmt die rechts oben, lockt im folgenden Raum den Riesengeist nach rechts und schnappt sie Euch!

3 In der Mitte des ersten Raums entdeckt Ihr links eine einsame Plattform mit einem Riss im Holz: Lockt einen Boxer von oben an und lasst ihn dort die Mauer zur versteckten Tür einreißen (E). Nehmt die Tür und durchquert den folgenden Raum: Im Freien nehmt Ihr die zweite Tür zurück ins Haus. Dort drückt Ihr den Schalter, um an die Münze zu gelangen.

Abschnitt 7-4



1 Springt von der roten Röhre vor der Riesenkanone auf ihr Geschoss und dann zur Münze.

2 Bei der Münze mit den drei steuerbaren Plattformen lenkt Ihr alle nach links, besteigt die mittlere und fahrt nach rechts. Springt in der Mitte zur Münze (F) und landet auf der unteren Plattform.

3 Sucht die rote Röhre mit dem Pfeilschild darunter: Weiter rechts entdeckt Ihr ein weiteres Schild mit einer höhergelegenen Röhre. Springt mit dem Propeller hinein und holt Euch die Münze im Raum mit der Kanonentreppe – ohne Propeller müsst Ihr über die Geschosse springen!

Abschnitt 7-5



1 Sucht auf dem Absatz im ersten Abgrund: Eine Pustewolke verschleiert die Sicht.

2 Ihr entdeckt sie unter einer Plattform nach der Bowserflagge: Aktiviert den Schalter im Ziegelstein rechts, um sie zu erreichen.

3 Ihr erreicht drei Pustewolken mit einem Koopa in der Mitte: Bekämpft die untere Wolke und findet den Geheimgang (G) rechts neben ihr.

Abschnitt 7-6

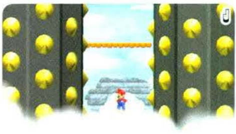


1 Sie schwebt am unteren Bildrand: Springt auf den großen Flatterkoopa rechts (H) und lasst Euch nach unten tragen.

2 Sucht zwei Bildschirme weiter links von der Plattform mit dem ?-Block: Mit dem Propeller zerstreut Ihr die Wolken davor.

3 Ihr findet sie unterhalb der Reihe mit den Riesenflatterkoopas: Lasst Euch vom letzten nach unten tragen und nutzt den Propeller, um Euch zu retten.

Abschnitt 7 - Schloss



1 Entdeckt sie über der Plattform mit dem großen Skelettkoopa: Lasst Euch von seinem Schild nach oben katapultieren oder nutzt den Propeller.

2 Zwischen den Riesenstampfern nach der Bowserflagge findet Ihr eine Röhre (J): Springt im Raum dahinter blind nach rechts oder nutzt den Propeller, um die Wolken zu zerstreuen.

3 Ihr erreicht Stachelstampfer, unter denen Ihr Euch ducken müsst: Stellt Euch auf den folgenden ?-Block und hüpft, um einen Geheimgang zu finden. Die Münze erreicht Ihr mit dem Wandsprung.

WELT 8: VULKAN

Abschnitt 8-1



1 Sie schwebt rechts neben der großen Wackelplattform: Hüpft los, wenn die rechte Seite oben ist.

2 Schnappt Euch den POW-Block und benutzt ihn einige Schritte weiter auf der Plattform mit den zwei ?-Blöcken (A).

3 Lasst den Ausgang links liegen und lauft zur Ziegelmauer: Durchschlagt sie mit einem Panzer, rutscht unten durch und nutzt das Trampolin.

Abschnitt 8-5



1 Sie ist nicht zu übersehen: Fahrt sie mit der lenkbaren Plattform von rechts an.

2 Sucht sie nach der Bowserflagge nahe der Lava: Ihr müsst die Bombe davor überwältigen (F) und auf die Münze werfen!

3 Beim zweiten Ritt auf der Plattform wechselt diese die Ebene: Springt in diesem Moment zur Münze.




Abschnitt 8-2



1 Erspäht sie über einem der Steinräder in der Höhle: Über die beiden Plattformen links kommt Ihr leicht an sie heran.

2 Nach der Bowserflagge erreicht Ihr zwei Röhren, darunter befindet sich ein Geheimgang (B) mit der Münze.

3 Sucht den Geheimgang unter der grünen Röhre am Ende des Levels: Lauft über die Rollen weiter rechts in die Wand.

Abschnitt 8-3



1 Ihr erblickt sie nach wenigen Schritten nahe der Lava: Stellt Euch links auf die hängende Plattform darüber.

2 Ihr entdeckt sie unter einer Plattform nach der Bowserflagge (C): Wartet auf Lavaebbe und holt sie Euch von links.

3 Auch diese Münze findet Ihr direkt am Wegrand unter einer Plattform: Wartet auf Ebbe und springt schnell zu ihr!

Abschnitt 8 - Festung



1 Sie schwebt über der dritten Feuerlinie: Springt los, wenn das Feuer nach links zeigt.

2 Springt die Geheimtür links unter der Bowserflagge (D) von unten an: Schnappt Euch im Geheimraum die Münze, sobald die mittlere Feuerlinie nach unten zeigt und die Plattform nach links schwenkt.

3 Erspäht sie links neben der Bowserflagge: Rutscht hinüber, wenn die Feuerlinie nach rechts zeigt.

Abschnitt 8-4



1 Ihr findet sie links neben dem ersten Steinwerfer (E): Sucht rechts eine Öffnung in der Decke, um nach oben zu gelangen.

2 Sie ist im dritten Gewölbe von Blöcken eingeschlossen: Drückt den Schalter darüber, schwimmt an den Tintenfischen vorbei zu ihr.

3 Im vierten Gewölbe taucht Ihr nach oben: Sucht links unter der letzten grünen Röhre.

Abschnitt 8-6



1 Sucht links über dem Becken mit den drei Springfeuern: Fahrt auf der Plattform nach links, hüpft aufs Trampolin und macht den Wandsprung.

2 Hüpft eine Etage höher und bekämpft den Koopa: Die Münze erreicht Ihr mit Sprintsprung (G) und dann drei Wandhüpfern.

3 Ihr entdeckt sie nahe dem Ende an einer schwingenden Plattform: Schaukelt rüber!

Abschnitt 8-7



1 Auf der zweiten Lorenfahrt könnt Ihr sie nicht verfehlen: Springt im letzten Augenblick vor der Lava ab.

2 Die dritte Lore führt Euch zu ihr (H): Ihr erwischt sie mit dem Sprintsprung; Ihr könnt auch mit dem Wirbel einen normalen Sprung verlängern.

3 Verweilt auf der vierten Lore, statt zur Lore darüber zu wechseln.

Abschnitt 8 - Schiff



1 Sucht oben im Kreuzfeuer der Kanonen: Springt über die Kugeln hoch oder nutzt den Propeller.

2 Zwei Robos bewachen die Münze nach der Bowserflagge: Nur mit Glück könnt Ihr sie unverletzt ergattern!

3 Dreht die Schraube nach der großen Stahlsperre (J) und nutzt den Propeller, um unter der Plattform hindurchzufliegen.

Abschnitt 8 - Schloss



1 Sie schwebt unter einer fallenden Plattform: Verweilt bis zum letzten Augenblick.

2 Findet sie im zweiten Gewölbe rechts, sobald sich der Gang erweitert (K): Ihr könnt sie mit einem Wandsprung von unten erreichen, von oben mit der Plattform anreiten oder den Propeller nutzen.

3 Haltet Euch bei der Verfolgungsjagd mit Bowser oben und schnappt sie hinter einer Mauer.

WELT 9: STERN

Abschnitt 9-1



1 Hüpft vom zweiten Drehklotz auf den obersten Koopa und dann zur Münze.

2 Ihr entdeckt sie über drei Drehklötzen: Springt vom roten auf den Koopa und dann zur Münze.

3 Die Röhre unter der dritten Feuerblume führt in einen Bonusraum: Hüpft vom roten Klotz (A) auf den Koopa und dann zur Münze.

Abschnitt 9-2



1 Die Münze unter der fallenden Plattform ist leicht zu ergattern, Ihr müsst nur auf den Fisch achten.

2 Lasst Euch von der Plattform zur waagerechten Röhre tragen (B) und schnappt Euch die Münze in der Wasserhöhle.

3 Gegen Ende des Levels ist die dritte Münze von einer Wand umschlossen: Stampft den Koopa und nutzt seinen Panzer, um die Ziegelsteine zu brechen.

Abschnitt 9-3

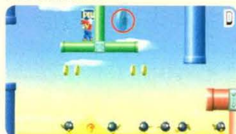


1 Nach dem dritten Pfeilschild entdeckt Ihr unten eine Röhre (C): Drückt im Labyrinth den Schalter, flitzt nach rechts unten und dann zur Mitte.

2 Links über dem Ausgang des Labyrinths schwebt eine Röhre: Drückt in der Wolkenwelt dahinter den Schalter im rechten Ziegelstein.

3 Erspringt sie gegen Ende des Levels von rechts über die Riesenkanonenkugel.

Abschnitt 9-4

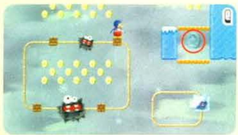


1 Sie schwebt über den Bomben neben der beweglichen Röhre: Benutzt das POW-Extra (D) und holt sie Euch mit Sprint- und dann Wandsprung.

2 Die zweite Münze findet Ihr unter einer Kanone: Holt sie mit dem Propeller oder vereist eine Bombe und schleudert sie auf die Münze.

3 Lauft am Ende des ersten Bereichs in die rote Röhre: Vereist dazu die Feuerblume darunter.

Abschnitt 9-5



1 Sucht rechts über der dritten Pinguinkanone: Überspringt den Pinguin und rutscht hinunter.

2 Sie ist auf der linken Seite leicht zu entdecken: Holt sie Euch mit dem Propeller.

3 Springt bei den zwei Seilbahnen auf den Ziegel vor dem kleinen Monster und vereist das Monster rechts. Dreht eine Ehrenrunde (E) und springt über den Eisklotz zur Münze.

Abschnitt 9-6



1 Ihr erreicht einen Felsen mit einem Loch an der linken Seite: Tretet ein (F).

2 Sie schwebt über der Lava zwischen zwei Felsen: Nutzt Wandsprünge oder Propeller.

3 Sucht am Ende des Levels unter der roten Röhre: Nutzt den Propeller, denn der Sprung über den Aufzug ist sonst höllisch schwer!

Abschnitt 9-7



1 Sucht zwischen zwei Röhren: Hüpft gegen die linke und nutzt den Wandsprung (G).

2 Findet sie unter dem Eisboden: Ihr könnt sie mit Feuergeschossen freilegen. Lenkt im Notfall das Feuer der Piranhapflanzen auf Euch.

3 Bei dieser Münze hilft Euch der Feuerbruder: Rutscht auf einer Seite hinunter und setzt dann den Wandsprung ein - eine knifflige Aufgabe!

Abschnitt 9-8



1 Sie ist von einer Seilbahn mit drei Monstern umgeben: Holt sie Euch per Propellerblock.

2 Zusammen mit drei Monstern rast sie über eine Seilbahn, geschickte Spieler können sie auch ohne Propeller anspringen (H).

3 Die letzte Münze ist von Blöcken eingeschlossen: Wartet, bis die Riesenkanonenkugel den Weg freiräumt! *oe*



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Der Mehrspieler-Modus ist der Quotenbringer von "Modern Warfare 2", doch gerade Online-Frischlinge sterben im Sekundentakt. M! hat Überlebens-Tipps.

Entwickler	InfinityWard, USA
Hersteller	Activision
System	PS3 / 360
Preis	65 Euro
Hauptspiel	87% (Test in M! 1/10)

Perks, Killstreaks, Akimbo – der Online-Modus von "Modern Warfare 2" bietet selbst im Vergleich zu seinem grandiosen Vorgänger eine Vielzahl an Individualisierungsmöglichkeiten, lässt Einsteiger aber orientierungslos zurück. In unserem Klassenguide stellen wir Euch daher beispielhaft zwei besonders effektive und ungewöhnliche Kombinationen sowie Ratschläge für angehende Sniper vor – doch die sind nur etwas für Profis. Wer noch frisch im Mehrspieler-Ballern ist, achtet auf unsere Anfänger-Tipps. Belasst beispielsweise anfangs die drei frei belegbaren Killstreak-Belohnungen möglichst nah beieinander (bei drei, vier und fünf Abschüssen) und steigert Euch schrittweise. Wer schafft schon zu Beginn elf Abschüsse und schaltet damit die höchst effektive AC-130 frei? Viel Spaß auf dem Online-Schlachtfeld! *pu*

ANFÄNGER-TIPPS

» **Bodenkontakt:** Ihr schießt genauer, wenn Ihr kniet oder liegt – nicht nur mit einer Sniper-Knarre, sondern auch mit der M4 oder kleineren Kalibern wie der P90.

» **Strafen:** Nützlich bei Duellen oder wenn Ihr aus einer schützenden Deckung lugt – und wieder verschwindet. Lauft seitwärts, ohne den Gegner oder einen bestimmten Spot aus den Augen zu verlieren (links/rechts auf dem linken Stick des Controllers).

» **Radar:** Nutzt permanent das Radar zur Orientierung und achtet auf die roten Punkte – das sind Eure Gegner.

» **Keine Sniper:** Die Scharfschützenklasse ist für Profis, sammelt erst Erfahrung mit einem schnellen Gewehr und erkundet die Karten sowie deren Schlüsselpunkte wie Anhöhen.

» **Anhöhen:** Höhergelegene Punkte verschaffen Euch einen immensen Vorteil, denn Ihr habt die Übersicht und es lässt sich von oben besser treffen (siehe Bild). Im Idealfall schützen Euch ein Dach und eine Mauer.

» **Nachladen:** Ladet in jeder ruhigen Sekunde nach, auch nach wenig verschossenen Patronen. Oftmals entscheiden wenige Kugeln über Euren Tod oder Euren Killstreak.

» **Kein Dauerfeuer:** Überbewertet, im Dauerfeuer verreißt die Waffe und Ihr trefft nichts. Kurze Feuerstöße mit drei bis vier Kugeln sind erste Wahl.



FORTGESCHRITTENEN-TIPPS

» **Schnelle Erfahrungspunkte:** Die Währung im Online-Modus von "Modern Warfare 2" sind Erfahrungspunkte, mit denen Ihr im Level aufsteigt. Wie Ihr am schnellsten hochlevelt? Spielt die Waffenaufsätze für jede Waffe frei: Für 300, 500, 750 und 1.000 Kills hagelt es jeweils 10.000 Erfahrungspunkte. Beißt Euch nicht an den knackigen 'Headshot'-Herausforderungen fest, sondern wechselt beständig die Waffen. An Spielmodi sind 'Bodenkrieg' und 'Herrschaft' zu empfehlen, pro Runde fahrt Ihr mehrere tausend EXP-Punkte ein. Team-Deathmatch-Spieler zocken bevorzugt die Express-Variante, hier gewinnt Ihr in möglichst kurzer Zeit viele Erfahrungspunkte, weil Ihr schneller respawnt und die Zeit zwischen den Spielrunden kürzer ist.

» **Support-Kisten:** Sollte sich ein Gegner nach vier Kills eine Support-Kiste einfliegen, schaut auf den Radar, achtet auf einen rechteckigen Kasten und begebt Euch zum Zielort. Im Idealfall tötet Ihr den Gegner und schnappt Euch seine Kiste (siehe Bild). Darin verbergen sich entweder Killstreak-Belohnungen oder Munition.

» **Schutzschild-Konter:** Gegner mit Schutzschilden sind nur seitlich oder von hinten verwundbar – oder mit Semtex-Granaten, in denen Plastik-Sprengstoff schlummert. Diese Granaten bleiben bis auf Glas an allen Oberflächen kleben und werden gern anstelle von gewöhnlichen Granaten genutzt, die von Objekten abprallen. Zudem können die Klebe-Granaten nicht zurückgeworfen werden.



EXPERTEN-TIPPS

» Stick-Beweglichkeit: Stellt die Empfindlichkeit des Analogsticks auf sehr hoch. Anfangs ist das ungewohnt, doch könnt Ihr so Eure Bewegungen ähnlich der PC-Maus zielgenauer auf den Controller übertragen.

» Wurfmesser: Das neue Wurfmesser (Waffenaufsatz) ist schwierig zu beherrschen und nur in der Kombination mit dem Schutzschild brauchbar. Wenn der Gegner sein Magazin geleert hat, nachlädt oder nicht aufpasst, schmettert das Messer auf kurze Distanz in seinen Kopf. Auch nützlich beim Flaggenklau-Modus: Schaltet die Bewacher der Flagge lautlos aus und verschwindet genau so leise wieder.

KLASSEN-GUIDES » Drei effektive Kämpfer zum Nachbau





» Messermann – der tödliche Blitz: Die erniedrigendste Art zu sterben, ist gemessert zu werden: Wollt Ihr auch zum Messermann mutieren, schraubt das Taktikmesser (freigeschaltet ab 75 Abschüssen mit einer Handfeuerwaffe) auf eine Pistole, z.B. die M9, die wesentlich besser als die gelobte Desert Eagle ist – die Primärwaffe ist dabei nachrangig. Mit den passenden Perks seid Ihr unglaublich schnell und wendig, erleidet bei der Flucht/Jagd keinen Sturzschaden und visiert nach dem Sprinten Gegner flinker an. Rast derwischgleich über die Karte, vornehmlich am Rand, und überrascht Feinde von der Seite oder von hinten. Etwaige Körpertreffer sollten Euch nicht vom Messerlauf abhalten, bleibt einfach ständig in Bewegung.

Primärwaffe	TAR-21	Frei ab Lvl. 20	
Sekundärwaffe	M9 / Taktikmesser	Frei ab Lvl. 46	
Ausrüstung	Semtex Granate	Sofort verfügbar	
Spezial-Granate	Blendgranate	Sofort verfügbar	
Perk 1	Marathon (Pro – schneller Klettern)	Frei ab Lvl. 4	
Perk 2	Leichtgewicht (Pro – schneller Zielen nach Sprint)	Frei ab Lvl. 4	
Perk 3	Kommando (Pro – kein Sturzschaden)	Frei ab Lvl. 4	
Deathstreak	Trittbrettfahrer	Frei ab Lvl. 4	

» Einmann-Armee – der Rambo-Akt: Dank Akimbo-Aufsatz (freizuspielender Waffenaufsatz) tragt Ihr zwei vollautomatische Shotguns (oder alle anderen Sekundär-Waffen). Das Plünderer-Perk ist nützlich für Vielschießer und diejenigen, die lange am Leben bleiben. So klaubt Ihr Munition getöteter Feinde auf. Mittels Perk 3 schießt Ihr zielsicher aus der Hüfte. Da die Shotgun relativ ungenau ist, solltet Ihr auf Dauerfeuer setzen und jeweils nur eine Waffe abfeuern. Als Sekundärwaffe eignet sich die exzellente PP 2000 (Uzi-gleich), die auch für Sniper erste Wahl sein sollte.

Achtung: Entwickler Infinity Ward will demnächst die übermächtige Kombi aus 1887 plus Akimbo per Patch abschwächen.

Primärwaffe	Winchester 1887 / Akimbo	Frei ab Lvl. 67	
Sekundärwaffe	PP 2000 / Akimbo	Sofort verfügbar	
Ausrüstung	Splittergranate	Sofort verfügbar	
Spezial-Granate	Stun-Granate	Sofort verfügbar	
Perk 1	Plünderer	Frei ab Lvl. 13	
Perk 2	Feuerkraft (im Hardcore-Modus 'Eiskalt')	Frei ab Lvl. 4	
Perk 3	Ruhige Hand	Frei ab Lvl. 4	
Deathstreak	Letztes Gefecht	Frei ab Lvl. 39	



» Snipern – Tod aus der Distanz: Vier Sniper-Gewehre stehen zur Wahl, die sich in Durchschlagskraft und Feuerrate unterscheiden – wählt nach Euren Bedürfnissen. Für Anfänger eignet sich das halbautomatische Barrett .50 Cal. So könnt Ihr bei einem Fehlschuss schnell einige Kugeln hinterherjagen.

» Sniper schießen auf große Distanzen, übt Euch aber anfangs auf kurze Entfernungen. Trainiert beispielsweise in Privaträumen, indem Ihr einen Kollegen losrennen lasst und ihn als bewegliches Ziel ins Visier nehmt. Wer auf 100 Meter trifft, der ist auch auf jede Distanz darunter treffsicher.

» Es ist leichter, einen bestimmten Spot anzuvisieren und darauf zu warten, bis der Gegner ins Fadenkreuz läuft, als den Bewegungen des Ziels zu folgen und akkurat zu feuern.

» Wechselt nach jedem Kill die Position (vermeidet also das viel gescholtene Campen), denn Euer Opfer wird sich Euren Standort merken bzw. per Headset Eure Position weitergeben. Gute Sniper-Verstecke sind auf Dächern oder aus Fenstern heraus, wichtig ist eine große Sichtweite. Verlasst eine einmal eingenommene Position erst nach einem Abschuss. Die eigene Bewegung ist Euer Feind, die des Gegners seine Schwachstelle. Das Thermal-Sichtgerät eignet sich übrigens gut auf (dunklen) Karten mit viel Deckung.

» Sichert Euch ab: Von hinten gemessert zu werden, wird Eure häufigste Todesursache sein. Der Herzschlag-Sensor gibt Aufschluss über nahende Feinde (es sei denn, sie nutzen das Ninja-Perk), Claymores sichern die Flanken.

Primärwaffe	Barrett .50 Cal	Sofort verfügbar	
Sekundärwaffe	PP 2000	Sofort verfügbar	
Ausrüstung	Claymore	Frei ab Lvl. 23	
Spezial-Granate	Rauchgranate	Sofort verfügbar	
Perk 1	Bling	Frei ab Lvl. 21	
Perk 2	Eiskalt	Frei ab Lvl. 9	
Perk 3	Ruhige Hand (Pro)*	Frei ab Lvl. 4	
Deathstreak	Schmerztablette	Frei ab Lvl. 4	

*(Pro = 120 Abschüsse aus der Hüfte)



Tekken 6

M! Games spricht mit dem frisch gekürten deutschen "Tekken 6"-Meister Erdal Özer. Was sagt der Profi zur neuen Episode, welche Tipps hat er für Euch? Und ist die Capoeira-Fraktion unfair?

Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Namco
System	PS3, 360
Preis	60 Euro
Hauptspiel	85% (Test in M! 12/09)

M! Games: Seit welcher Episode zockst Du "Tekken" und warum wurde es Dein Lieblingsprügelspiel?
Erdal Özer: "Tekken" spiele ich schon seit dem ersten Teil. Was mich an diesem Spiel damals auf der PlayStation so fasziniert hat, war die 3D Grafik; außerdem waren die Animationen der Würfe einfach genial. Die Kameraführung, das Spielgefühl, einfach alles 1a!

Wie lange trainiert ein deutscher "Tekken"-Meister täglich?
Täglich trainieren? So viel Zeit habe ich nicht. Ich setze mich ein bis zwei Stunden vielleicht dreimal die Woche an die Konsole. Das eigentliche 'Training' findet auf Treffen statt, die wir meistens am Wochenende haben – und das auch nur alle zwei bis drei Wochen. Wir sind dann zirka acht Leute und wechseln uns beim Zocken ab – ein menschlicher Gegner ist unberechenbarer und kann sich auf dich einstellen. So lernt man mehr, als wenn man einfach gegen die CPU spielt – die macht immer dasselbe. Grüße an dieser Stelle an TFC, BTT und die deutsche "Tekken"-Community (www.tekkentreff.de)!

Wie ist Dein Urteil über "Tekken 6"? Was ist besser bzw. schlechter als vorher?
Ich bin wohl einer der wenigen, die sich nicht beschwert haben, als "Tekken 6" erschien. Vielleicht, weil Christie so viele tolle neue Moves bekommen hat, vielleicht war es auch einfach die Freude über ein neues "Tekken". Besser finde ich auf jeden Fall die Art, wie man "Tekken 6" spielen muss: Es reicht nicht mehr aus, die 08/15-Juggles rauszuhauen. Man muss sich jetzt überlegen, ob man den Gegner bis zur Wand bringt (das erfordert das richtige Abschätzen des Abstandes zur Wand) oder ob man wirklich nur einen Max-Damage-Juggle macht. In "Tekken 6" sind die Möglichkeiten, den Gegner bis zur Wand zu jugglen, einfach besser, u.a. wegen des neuen Bound-Systems. Auch das Zorn-Feature finde ich gut – so musst du bis zum Schluss konzentriert bleiben, weil jeder Fehler eine Niederlage bedeuten kann.



Stolzer Sieger der deutschen "Tekken 6"-Meisterschaft: Erdal Özer aus Berlin.

Wie machen sich die neuen Figuren? Stimmt die Balance?
Neue Kämpfer sind immer eine Herausforderung. Man kennt sie nicht und hat erst einmal Probleme damit. Im Großen und Ganzen finde ich das Spiel gut balanciert – einige Fighter haben ein gutes 'Wallcarry' ('den Gegner bis zur Wand tragen'), einige richten viel Schaden aus, andere haben reichlich Möglichkeiten, den Gegner aus allen möglichen Situation zu jugglen.

Deine Lieblingsfigur ist...?
...Christie Monteiro! Eigentlich hat es mit Eddy in "Tekken 3" begonnen: Die fließenden Bewegungen, die Anmut, der Style! Vielleicht sollte ich erwähnen, dass ich selbst schon seit gut neun Jahren Capoeria mache. Capoeira kannte ich schon vor "Tekken", aber das Spiel bzw. Eddy hat mir den letzten Stoß gegeben, diesen Sport tatsächlich auszuüben. In "Tekken 4" war dann Christie dabei – und weil man Eddy erst freispielen musste, habe ich zunächst mit Christie gezockt und bin bei ihr geblieben.

Du hast bei der Meisterschaft mit Christie gespielt. "Das ist doch die mit den fiesen Combos, wenn man nur auf die Buttons hämmert", könnte man sagen...
Einfach auf die Tasten hauen – das wird von jedem guten Gegner bestraft. Um Christie effektiv zu spielen, muss man die Eingaben schon kontrolliert machen. Sie ist ständig in Bewegung und steht oft etwas seitlich, deshalb bleibt sie von einigen Treffern verschont. Aber weder sie noch andere Charaktere sind unfair – entweder man kennt die gegnerische Spielfigur oder nicht, das ist ausschlaggebend!

Spielst Du mit anderen "Tekken 6"-Charakteren auf dem gleichen Niveau?
Geht man danach, wie oft ich mit Christie im Vergleich zu anderen Kämpfern gewinne – dann nein. Aber ich bin der Meinung, dass ich mit etwas Übung auch andere Charaktere auf dieses Level bringen kann; es wäre schwierig, aber nicht unmöglich. Momentan ist es Paul Phoenix, mit dem ich neben Christie sehr viel spiele – und das gar nicht mal schlecht.

Die Meisterschaft war sehr bald nach Release: War die Umstellung schwierig?
Ich denke, dass viele in Deutschland noch nicht das volle Potenzial aus ihrem Charakter holen. So sehe ich das auch bei mir – sogar in "Tekken 5 DR" habe ich vor Kurzem noch neue Möglichkeiten entdeckt, in Teil 6 wird das ähnlich sein. Die Umstellung auf "Tekken 6" gelang sehr schnell: Man hatte vorher schon Videos gesehen und konnte sich darauf einstellen. Für mich fühlt es sich so an, als hätte ich schon immer "Tekken 6" gespielt.

Welche Tipps hast Du für andere, die auch vorne mitspielen wollen?
Um gut zu werden, muss man sich mit so vielen Charakteren wie möglich auseinandersetzen und deren Stärken und Schwächen kennenlernen. Außerdem gibt es für alle Charaktere im Internet eine 'Framelist': Hier ist beschrieben, wie gut bzw. schlecht bestimmte Moves sind oder wie lange sie dauern – auch daran sollte man sich orientieren. Ein Geheimnis in dem Sinne habe ich nicht: Jeder spielt "Tekken" auf dieselbe Weise. Setze Moves an, die dein Gegner nicht blockt – wenn er das doch schafft, dann variiere dein Spiel. So muss sich auch dein Kontrahent immer wieder umstellen.

Zockst Du mit Pad oder Stick? Und wie sieht's mit anderen Beat'em-Ups aus?
Ich spiele mit Pad, halte es aber etwas unkonventionell. Ich drücke die Tasten wie bei einem Stick; die rechten Schultertasten kann ich also nicht benutzen.

"Street Fighter" zocke ich auch gern – vor allem Teil 4 ist ein tolles Spiel. "Soulcalibur" und "Virtua Fighter" sind nicht so meine Favoriten; "Mortal Kombat" wiederum mochte ich immer gern, die letzten Episoden haben mich aber nicht mehr begeistert. Mein Allzeit-Liebling ist und bleibt natürlich... "Tekken"!

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Ein Link ist nicht genug: Wir nehmen die Mehrspieler-Modi im neuen Abenteuer von Nintendos Vorzeige-Elfen unter die Lupe.

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
System	DS
Preis	40 Euro
Hauptspiel	91% (Test in M! 01/10)

Nachdem wir in der letzten Ausgabe voll des Lobes über den Einspieler-Modus waren, werfen wir nun einen Blick auf die zwei Mehrspieler-Funktionen. Zum einen können eifrige "Zelda"-Spieler gefundene Schätze per Wi-Fi tauschen, zum anderen lockt "Spirit Tracks" mit einem wilden Kampf um Kristallsplitter für bis vier Spieler. Praktischerweise genügt bei Letzterem dank Datenübertragung ein Modul.

In sechs übersichtlichen Arenen keilen sich farblich codierte Links um auftauchende Kristalle. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten eingesackt hat, gewinnt. Nicht nur Sammeln ist Trumpf: Vor allem gilt es, Eure Konkurrenten auszustechen, damit sie ihre mühsam gehorteten Kristalle verlieren. Das schafft Ihr auf verschiedene Arten: Werft ihnen eine Bombe an den Kopf, lockt sie auf eine Falltür, um sie per Druckschalter in die Tiefe rauschen zu lassen oder – das macht am meisten Spaß – hetzt eines der patrouillierenden Phantome auf sie. Tanzt dem unverwundbaren Riesen vor der Nase herum, nehmt die Beine in die Hand und rennt direkt auf Euren Widersacher zu, damit das Phantom ihm statt Euch einen Scheitel zieht. *tn*



DS Werft Ihr eine Bombe, lodert das Feuer: Lauft nicht selbst in die Flammen!



DS Eiskalt erwischt: Der grüne Link tappt auf die Falltür des lila Rivalen.



DS Extras wie der Donnerschlag treffen alle im Umkreis stehenden Spieler.



Thomas Nickel

"GUT"

Simpel, aber kurzweilig: Wenn vier gerissene Links durch die Mehrspieler-Karten turnen, regiert König Schadenfreude. Es ist immer wieder befriedigend, eines der gefürchteten Phantome anzulocken, damit es dann in letzter Sekunde über Eure Gegenspieler herfällt und Ihr hämisch lachend dessen verlorene Kristalle aufsammelt. Allerdings hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht: Zwei der sechs Schauplätze bieten Eis-, zwei Feuerwelten – da wäre mehr drin gewesen. Ein abendfüllendes Vergnügen wie im Solo-Modus wird nicht geboten, aber für einige flotte Runden taugen die Mehrspieler-Varianten allemal. Unterm Strich ist uns das eine Multiplayer-Wertung von 7 wert.

Borderlands: The Zombie Island of Dr. Ned

Der erste Download-Inhalt zum Shooter-RPG sorgte für Verwirrung. Schuld waren nicht die torkelnden Zombies, sondern Länderfassungen.

Entwickler	Gearbox, USA
Hersteller	Take 2
System	PS3 / 360
Preis	8 Euro (PS3), 10 Euro (360)
Hauptspiel	86% (Test in M! 12/09)

Mittlerweile dürfte sich der Rauch gelegt haben, doch hier in aller Kürze: Der aus dem deutschen Marktplatz gekaufte Zusatzinhalt "The Zombie Island of Dr. Ned" ist nur mit der deutschen USK-Version kompatibel, die PEGI-Fassung erkennt den DLC nicht.

Die Anschaffung lohnt aber in jedem Fall: Ihr erkundet einen von der substanzlosen "Borderlands"-Hauptstory losgelösten neuen Bereich, der bequem über das Schnellreise-System erreicht wird. Neue Gegner wie Galle spuckende Zombies, Benzinfässer werfende Frankensteinmonster und Bosse mit Kürbisköpfen bevölkern die modrig-düstere Heimat von Dr. Ned, dessen Experimente aus allen Einwohnern ein Volk der Untoten entstehen ließ. In der skurrilen Hauptquest ballert Ihr Euch in drei Stunden in das Finale, die Nebenaufgaben verschlingen noch einmal so viel Zeit. Über Sammelquests und Hol- und Bringaufträge kommt aber auch das DLC-Paket nicht hinaus.

Eintritt zum Zombie-Eiland wird Euch mit einem Charakter ab Stufe 10 gewährt. Löblich, dass sich die Gegnerstärke automatisch Eurem Antrittslevel anpasst. Wer aber schon an der Levelobergrenze 50 kratzt, hat kaum Mühe mit den in Scharen anrückenden Untoten – weicht hier auf Eure Zweit- oder Drittcharaktere aus. *pu*



Philip Ulc

"SUPER"

Die "Zombie Island"-Erweiterung lohnt sich. Zwar gibt es keine spielrelevanten Neuerungen, dafür ist die Geschichte um einen Zombie-Ausbruch eine in sich geschlossene Episode, die sich selbst nicht ernst nimmt und dabei mächtig unterhält. Das reißt angenehm aus dem Wüsten-Einerlei des Hauptspiels heraus. Der schicke Halloween-Stil, besseres Charakter-Design sowie zwei bis drei garantierte Levelaufstiege honorieren das Vertrauen, das jeder "Borderlands"-Fan diesem Paket schenken sollte. Und wer trotzdem auf Neuerungen pocht: Der zweite Zusatzinhalt im Frühjahr wird eine Inventar-Truhe und einen neuen Spielmodus bieten.


360 Atmosphärisch ist der 'Zombie Island'-Abschnitt den Lokalitäten des Hauptspiels weit überlegen.


360 Volle Breitseite ins Gesicht dieses Mutanten-Priesters. Säurewaffen eignen sich besonders gut gegen Zombie-Gegner.

PIXEL-PARADIES

Im Herzen von Tokios Technik-Meile Akihabara liegt der Traum jedes Retro-Fans: Super Potato – drei Etagen voller klassischer Spiele und Konsolen.



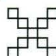
1



2



3



Für den Videospiel-verrückten Tokio-Besucher ist ein Abstecher nach Akihabara Pflicht – schließlich gibt es kein Viertel der 8,5-Millionen-Metropole, in dem mehr Game-Shops zu finden sind. Und dazwischen befinden sich ja auch noch reichlich Anime- und Manga-Läden, mehrere Technik-Kaufhäuser, eine Handvoll Spielhallen sowie ein legendäres Retro-Reich mit dem ulkigen Namen "Super Potato". Eigentlich handelt es sich hier nur um die Tokioter Außenstelle der gleichnamigen Ladenkette – die fröhliche Kartoffel ziert einen umfangreichen Internet-Auftritt (www.superpotato.com) und zehn Läden in Japan, die meisten davon am Stammsitz Osaka. Nichtsdestotrotz ist die Hauptstadt-Filiale allein schon den Japan-Besuch wert – und das nicht nur für die von NES-Nostalgie Getriebenen, sondern für jeden, der eine gewisse Liebe zu interaktiver Unterhaltung hegt. Ein gleichermaßen kompakter wie umfassender Streifzug durch die Videospiel-Geschichte dürfte weltweit selten zu finden sein.

WER NUR SCHAUT, SÜNDIGT NICHT

Über 50.000 Titel lagern im zweiten und dritten Stock des dunkelbraunen, fünfgeschossigen Hauses, das sich in einer schmalen Parallelstraße zu Akihabaras Hauptverkehrsader versteckt. Typisch japanisch lässt sich hier stundenlang stehen und stöbern, ohne dass ein Angestellter schief guckt. Untypisch japanisch darf hier aber auch nach Belieben fotografiert werden. Normalerweise wird einem dieser Wunsch auch bei höflichem Nachfragen nicht erfüllt – die Konkurrenz könnte ja die Preise ausspionieren. Vielleicht haben die Super-Potato-Mitarbeiter einfach nichts zu verbergen: Jeder Interessierte weiß, dass die im Laden aufgerufenen Preise jenseits von Gut und Böse sind – nur wer dringend etwas Spezielles braucht oder sich sowieso schon den Luxus des Sammelns originalverschweißter Spiele gönnt, kommt hier in die Verlegenheit, Geld auszugeben. Alle anderen staunen still oder zocken eine Runde Famicom, PC-Engine oder Virtual Boy.

ZEITREISE AUF EIN PAAR METERN

Im Super Potato ist man schlicht überwältigt von Menge und Auswahl, wobei die meisten Waren natürlich aus japanischer Produktion stammen. Eine kleine US-Ecke mit ein paar Jaguar- und 3DO-Spielen – das war's aus westlicher Sicht. Was nicht heißen soll, dass nicht auch der Prä-NES-Fan zu seinem Recht käme: Einige einheimische Pong-Konsolen gibt



4



5

es ebenso zu bewundern wie ein japanisches Vectrex, ein Atari 2800 sowie zugehörige Module. Während Letztere genauso ultrarar wie unverkäuflich sind, will Super Potato für die Nippon-Variante des VCS umgerechnet knapp 200 Euro und für das von Bandai in Japan vertriebene Vektorgerät mehr als 500 Euro – nur für die nackte Hardware wohlgemerkt. An losen, penibel von Hand eingeschweißten Konsolen gibt es hier überreichlich: Kistenweise stehen Mega-Drive-Geräte herum (das Stück zu 300 Yen, also 2,25 Euro), in den Regalen liegen hunderte loser Konsolen und Geräte – vom Famicom zu 30 bis zur Duo-R zu knapp 200 Euro, alles sehr individuell bepreist je nach Ausstattung und Zustand. Natürlich bekommt man die Konsolen auch in mal mehr, mal weniger frischer Box – zum entsprechend atemberaubenden Preis.

KOSTBARE FOLIE

Richtig teuer wird es im Super Potato, wenn man originalverschweißte Software sammelt – da wird gerne mal das Sechsfache vom Preis für das gebrauchte Gegenstück aufgerufen. Ebenfalls ins Geld gehen Modulraritäten wie das silberne NES-"Z Gundam Hot Scramble" (1.000er-Promo-Auflage, 1.100 Euro) oder den PC-Engine-Shooter "Darius Alpha" (800er-Auflage, 750 Euro). Allerdings fehlt es auch nicht an 'gewöhnlichen', halbwegs bezahlbaren Spielen – für jede denkbare populäre Hardware (wie Game Boy, SNES, MSX, Mega Drive, PC-Engine, Saturn oder Dreamcast), aber auch für seltene Systeme wie Epochs Super Cassette Vision oder Tomys Pyuuta. Feuchte Augen (oder ein Problem mit ihrer Bank) bekommen Game&Watch-Fans: Die Auswahl an losen wie verpackten Geräten ist riesig, darunter absurd seltene Geräte wie "Climber" in der Crystal-Screen-Variante oder das legendäre "Super Mario Bros.", das es bei einem "F-Zero"-Wettbewerb für 1.000 Leute zu gewinnen gab. Die Variante mit allem zugehörigen Zettelwerk gibt es bei Super Potato zu 750 Euro.

Wer beim Ladenbesuch standhaft bleibt, darf sich im obersten Stock des Gebäudes dann doch noch zum kleinen Preis vergnügen: Hier wartet nämlich eine Spielhalle mit Retro-Automaten, die Runde zu 100 Yen (0,75 Euro). Und wer sich hier nur standesgemäß ausruhen will, kann das auch gerne tun – auf einem riesigen Thron aus Famicom-Modulen... *sf*



01 » Hier locken drei Etagen Videospielgeschichte.
02 » Es darf auch gespielt werden – z.B. am Virtual Boy.
03 » Die Deluxe-Vitrine mit kostspieligen NES-Spezialitäten.
04 » Den 'lebensgroßen' Mario dürft Ihr kaufen.
05 » Auch wer nur zum Zocken kommt, ist willkommen.
06 » Der Laden ist berühmt für originalverschweißte Klassiker.
07 » Der Traum des Game&Watch-Sammlers: "Super Mario Bros."
08 » Ebenso riesig wie unbezahlbar: die Game&Watch-Auswahl.





ONLINE



Ezio meuchelt weiter



ZUSATZ-INHALTE • Habt Ihr in "Assassin's Creed II" Venedig, Florenz und die Toskana bis ins letzte Detail erkundet und möchtet mehr erleben? Dann beglückt Euch Ubisoft in Kürze mit zwei Download-Paketen: Die "Schlacht um Forli" steht im Januar an, bevor im Februar das "Fegefeuer der Eitelkeiten" ausbricht. Beide Erweiterungen benötigen je 1 Gigabyte Speicherplatz und sind an reale historische Geschehnisse angelehnt. Was genau die Entwickler in die Datensätze packen werden, wollte uns Ubisoft bis Druckschluss nicht verraten – wir bleiben dran und berichten über beide Zusätze in kommenden Ausgaben.

Mega Man kehrt zurück

SPIELE • Das 2008 als Download für PS3, Xbox 360 und Wii erschienene "Mega Man 9" war eine knallharte Hommage auf die glorreiche NES-Zeit, komplett mit passender Retro-Pixeloptik und gnadenlos schweren Levels. Offenbar begeisterten sich genügend Hardcore-Zocker dafür, denn Capcom arbeitet bereits an einer Fortsetzung: "Mega Man 10" bleibt dem Konzept treu, wieder hüpft und ballert Ihr Euch durch knifflige Pixelwelten. Neben Mega Man stehen von Beginn an sein Bruder Proto Man (gab's beim Vorgänger nur als kostenpflichtigen Zusatz-Inhalt) und ein noch geheimer dritter Charakter zur Wahl. Natürlich warten neue fiese Bosse auf Euch, doch eine Ankündigung stimmt uns besonders glücklich: Ein 'Easy Mode' soll das Abenteuer für Nicht-Profis zugänglicher machen. Schon im März 2010 ist es soweit, dann erleben Pixelfans auf PS3, Xbox 360 und Wii erneut ihr blaues Wunder.



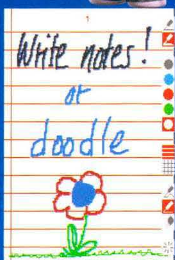
Ein Herz für (Avatar-)Tiere



ZUSATZ-INHALTE • Für ihr virtuelles Ebenbild konnten Xbox-360-Besitzer seit der Einführung jede Menge kaufen – aber nur, wenn es sich um Klamotten und Gegenstände zu Spielen oder von prominenten Realwelt-Marken handelte. Seit Kurzem hat Microsoft das Angebot um tierische Begleitung erweitert. Für 240 MS-Punkte (ca. 3 Euro) sorgt Ihr dafür, dass sich Euer Avatar nicht mehr einsam fühlt: Am größten ist die Auswahl bei Hunden (groß, Mops oder im Körbchen) und Katzen (normal, Siam oder Langhaar) mit jeweils drei Varianten. Von Goldfisch, Meerschweinchen, Affe, Papagei, Schlange und Pony gibt es bislang je nur ein Exemplar, doch knuffig sind sie alle.

Nintendos Resterampe





Wii/DS Der Wii-Grußkarten-Editor von 505 Games (oben) ist Mumpitz – "myNotebook" für DSi (rechts) hat wenigstens minimalen Nutzen.

SPIELE • Auch zur Weihnachtszeit bleiben Wii und DSi nicht von qualitativ zweifelhaften Pseudo-Anwendungen in Download-Form verschont. Noch ganz nett ist das "Rabbid Lab" (Wii), bei dem das Hasi-in-Remote-Gimmick von "Rabbids Go Home" für 5 Euro als eigenständiges Programm angeboten wird – allerdings lässt die Faszination schnell nach. Dreist ist "Happy Holidays: Christmas" von 505 Games, denn hier wurde der miese "Halloween"-Grußkartenbausatz einfach recycelt und an die Festivität angepasst – 5 Euro ist das nicht wert. Auf dem DSi hat die "Pop+ Solo"-Macher Nnooo ihr Einfallsreichtum verlassen: Sie veröffentlichen ihr "myNotebook"-Tool in verschiedenen Farbvarianten für je 2 Euro. Damit macht Ihr Euer Handheld zum Notizblock (Karo- oder Linienblätter sind wählbar), nicht mehr und nicht weniger. Das ist okay, aber trotzdem eine fragwürdige Angelegenheit.

Johnny Platform Saves Christmas!





360 Mehr Platz, mehr Feinde: Die Nutzung des ganzen Bildschirms erlaubt knifflige Levelbauten.

Eines der besten Frühwerke des Indie-Marktplatzes erhält pünktlich zu den Feiertagen einen erstklassigen Nachfolger: Titelheld Johnny Platform (erstmals in "Biscuit Romp" tätig) hüpft in klassischer Art durch bildschirmgroße Levels und muss alle Roboter erledigen, damit sich der Ausgang öffnet. Mit 100 Abschnitten wurde deren Zahl kräftig aufgestockt. Außerdem nutzen die Levels jetzt die komplette Bildbreite, was jede Menge interessante und abwechslungsreiche Szenarien hervorbringt. Johnny hat zudem einen neuen Move gelernt und kann seitwärts durch die Luft rollen – das braucht Ihr regelmäßig, um knifflige Stellen zu überwinden. Ansonsten sieht die Grafik etwas detaillierter aus, ohne an Retrocharme zu verlieren. "Johnny Platform Saves Christmas!" ist eine würdige Fortsetzung und das beste Old-School-Hüpfspiel seit Langem. *us*

Entwickler **IshiSoft, USA**
Preis **3 Euro**
8 Spielspaß

ONLINE-TICKER »

+++ minis werden 'erwachsen': Sonys ursprünglich nur für die PSP gedachten kleinen Downloadspiele lassen sich jetzt auch auf der PS3 zocken. +++ Ab aufs Motorrad: Zu Weihnachten veröffentlicht RedLynx die 'Big Pack'-Erweiterung für "Trials HD". Die 23 Strecken, 12 Herausforderungen und rund 50 neuen knackigen Hindernisse kosten 5 Euro. +++

SPIELSPASS
In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.
1-10

PixelJunk Shooter

PS3 Geschicklichkeit 

Das vierte Download-Werk von Q-Games erhielt nach einem Namenssuch-Wettbewerb ausgerechnet den einfallslosen Titel "Shooter" – wieso dieser gewählt wurde, ist uns ein Rätsel, denn Balleraction spielt dabei eine viel kleinere Rolle als Geschicklichkeits- und Knobelaspekte.

Ihr erkundet ein unterirdisches Höhlensystem, um nach einer Katastrophe dort gefangene Minenarbeiter zu befreien. Mit einer angeketteten Rettungskapsel sammelt Ihr Eure Schützlinge und versteckte Bodenschätze oder Ihr schafft Hindernisse aus dem Weg. Natürlich habt Ihr eine Bewaffnung an Bord, die kommt aber nur vereinzelt gegen Feinde zum Einsatz. Häufiger zerschießt Ihr Erdbarrieren oder ähnliche zerstörbare Blockaden, um den Weg freizuräumen. Dabei macht Ihr Euch die natürlichen Elemente zunutze: Während Ihr Wasser unbeschadet durchquert, ist die Nähe zu Lavaströmen Gift für die Schutzschilde – aber vielleicht kann man den Boden eines Sees wegschießen, damit die Flüssigkeiten aufeinander treffen? Abgekühlte Lava wird massiv und stellt ein willkommenes Ziel für Euren Bordlaser dar.



PS3 Die natürlichen Elemente sind zentraler Bestandteil des Untergrundtrips: Blockiert heiße Lava den Weg und ist Wasser in der Nähe, solltet Ihr beides zusammen bringen: Die abgekühlte Feuermasse lässt sich dann zerballern.

Im Laufe der drei Untergrund-Abschnitte werden diese Kombinationsmöglichkeiten vielfältiger, so tauchen u.a. entzündbare Gase und eine teerartige Flüssigkeit auf, die sich ungewöhnlich verhält. An einigen Stellen rüstet Ihr Euren Gleiter um und feuert dann selbst Lava oder Wasser ab, was Raum für Experimente bietet und die Erkundungstour bis zum Ende nicht langweilig werden lässt. Das Finale ist bald erreicht, inklusive interessanter Bossduelle seid Ihr nur vier bis fünf Stunden unterwegs. Mit ein Grund dafür: der moderate Schwierigkeitsgrad – frustrierte Zocker der früheren Werke "Monsters" und "Eden" werden's danken. Grafisch gefällt der Ausflug in die Tiefe mit erdigen Farben und realistischer Flüssigkeitsdarstellung, was den eigenen Charme des Spiels stützt. "Shooter" ist genau das Gegenteil seines generischen Titels – und sehr gute Unterhaltung noch dazu. *us*



PS3 In einigen Abschnitten erhaltet Ihr Zusatzausrüstung, um z.B. mit Lavaströmen Eisblockaden zu schmelzen.



PS3 Jetzt ist Vorsicht angesagt: Kommt Ihr den verpuffenden Wolken zu nahe, geht Euer Gleiter kaputt.

SPIELSPASS 8

Entwickler **Q-Games, Japan**
Hersteller **Sony**
Preis **8 Euro**

Army Defender

DSi Action 

Als wackerer Verteidiger seid Ihr Herr über eine dicke Kanone, die wahlweise rote oder grüne Munition ausspuckt. Dieser Umstand ist wichtig, denn die von links anrückenden Feinde tragen eine dieser beiden Farben und können nur von der passenden Kugel getroffen werden. So wägt Ihr laufend ab, wann Ihr wechseln solltet, was ein wenig "Ikaruga"-Charme in die simple Knallerei bringt. Mit dem Stylus zielt Ihr, gefeuert wird automatisch. Die knuffigen Feindsprites und hübsche Hintergründe machen den Zwischendurch-Krieg ansehnlich. Ärgerlich ist nur, dass Ihr stets von vorn beginnen müsst. *us*



DSi Rechts oben lockt der Atomsprengkopf, der alles auf einmal wegräumt.

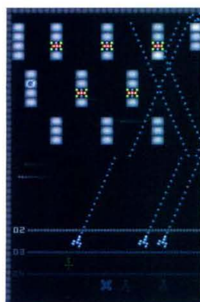
SPIELSPASS 5

Entwickler **Kaolink, Frankreich**
Hersteller **Mindscape**
Preis **2 Euro**

Reflect Missile

DSi Denkspiel 

In einer futuristischen Mischung aus "Puzzle Bobble" und "Breakout" schießt Ihr vorgegebene Raketentypen nacheinander in den Himmel, um aus zusammengesetzten Blöcken markierte Bereiche zu sprengen. Über 200 Levels und knifflige Aufbauten sorgen für eine Menge Grübeleien, sofern Ihr Euch an der faden Inszenierung und einer nervösen Stylussteuerung nicht weiter stört. *us*



DSi Die Grafik ist ebenso schlicht wie übersichtlich.

SPIELSPASS 6

Entwickler **Q-Games, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

Critter Crunch

PS3 **Denkspiel** USK 12

Einige Knobelkonzepte kennt jeder, wie 'Steine fallen nach unten' ("Tetris" sei Dank) oder 'Blasen werden nach oben geschossen' ("Puzzle Bobble" lässt grüßen). Deutlich seltener ist dagegen 'Hole ein Objekt von oben herab und wirf es danach wieder hoch' – zu finden u.a. in den "Magical Drop"-Titeln auf dem Neo-Geo oder bei "AstroPop" (gibt es in der Xbox Live Arcade). Dieses unverbrauchte Konzept haben sich die Kanadier Capybara Games vorgeknöpft, mit vielen ebenso kleinen wie intelligenten Ergänzungen versehen und in ein niedliches Korsett gepackt – fertig ist "Critter Crunch".

Ihr schlüpft in die Haut eines Monsters, das am unteren Bildschirmrand herumtigert und sich von oben verschieden große Viecher schnappt und zurückspuckt. Genreuntypisch verpuffen diese nicht einfach, wenn mehrere gleichartige nebeneinander stehen. Stattdessen müsst Ihr sie solange füttern, bis sie platzen, dann verschwinden auch benachbarte Tiere. Werft dafür einer Kreatur genug Artgenossen der nächstkleineren Stufe zu: Normalerweise braucht Ihr zwei Exemplare, bestimmte Konstellationen führen aber zu Kettenreaktionen, bei denen schon ein kleines Vieh reicht. Was sich in der Beschreibung etwas kompliziert anhört, wird während des Spiels sofort klar und geht wunderbar von der Hand. Regelmäßig dazukommende Sonderelemente sorgen dafür, dass Reiz und Anspruch steigen. Neben den normalen Spielstufen warten Herausforderungen mit kniffligen Zusatzbedingungen sowie Puzzleszenarien, bei denen Euch nur wenige Würfe zur Verfügung stehen. "Critter Crunch" ist ein herrliches frisches Lüftchen im Downloadspiele-Angebot, das sich auch notorische Knobelverweigerer anschauen sollten. *us*



PS3 Wenn es um die kuriose Fütterung des gelegentlich auftauchenden Junior mit Regenbogenkotze geht, wägt Ihr Risiko und Belohnung ab: Es winken viele Punkte, aber das restliche Geschehen geht derweil weiter.

SPIELSPASS 8

Entwickler	**Capybara, Kanada**
Hersteller	**Capybara Games**
Preis	**5,50 Euro**

Pallurikio

Wii **Geschicklichkeit** USK 0



Wii Da kullert die Murmel: Gemütliches Planen ist bei "Pallurikio" tabu, denn ein Zeitlimit und die flotte Geschwindigkeit Eures runden Helden treiben Euch an.

In über 50 2D-Levels navigiert Ihr eine Kugel an zahlreichen Hindernissen vorbei zum Ausgang. Ihr habt sie jedoch nicht direkt im Griff, sondern gebt per Pointer-Markierung Sprungrichtung und -weite vor – in der Luft kann nur noch ein weiteres Mal nachgelegt werden. Weil ein Zeitlimit drückt und der runde Geselle nicht einfach nach der Landung liegen bleibt, müsst Ihr flott und genau reagieren: Das funktioniert akzeptabel, deckt aber die Limitationen des Pointers auf und lässt einen wünschen, dass "Pallurikio" lieber ein DSi-Download geworden wäre. Auch grafisch wird nur mittelmäßige Kost angeboten, dafür fallen die Levelkonstruktionen knifflig und klar gestaltet aus. Unterm Strich macht das flotte Fuchteln in kleinen Dosen zwischendurch ordentlich Laune. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**Playstos, Italien**
Hersteller	**Playstos Entertainm.**
Preis	**10 Euro**

Pokémon Rumble

Wii **Action** USK 0



Wii Wenn sich die Pokémon-Horden effektvoll keilen, geht die Bildrate gelegentlich in die Knie.

Als kleiner Rattfratz versucht Ihr Euer Glück im großen 'Pokémon Battle Royale'. Natürlich sieht der Nager dort kein Land, also sucht er sich Verstärkung. Beim Durchqueren der Levels werden jede Menge gegnerischer Pokémon vermöbelt, manche unterstützen Euch nach ihrer Niederlage im Kampf. Jedes Monster beherrscht maximal zwei verschiedene Manöver – nur wer seine Figur rechtzeitig auswechselt, um eigene Stärken und die Schwächen der Gegner optimal zu nutzen, hat eine Chance. Grafisch ist die Hatz einfach, aber übersichtlich. Aufgrund unzähliger rekrutierbarer Pokémon mit individuellen Attacken und zahlreicher Belohnungen stimmen Abwechslung und Motivation. Dank Sammelreiz und einfacher Steuerung haben nicht nur Poké-Fans Spaß. *tn*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Ambrella, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Preis	**15 Euro**

Gravity Crash

PS3 Action 6



PS3 Die schicke Minimalismus-Grafik setzt auf neonfarbene Vektorlinien und schafft damit gelungen den Spagat zwischen HD-Zeitalter und Retro-Spielhallenflair.



PS3 Neue Elemente erwarten Euch nur selten: Hier habt Ihr unten einen Lavastrom aufgespürt, der nach Zerstörung der Feindbasen unaufhörlich ansteigt.

Anfang der 80er-Jahre waren Spielautomaten mit einer Grafik basierend auf bunten Vektorlinien der letzte Schrei. "Gravity Crash" modernisiert diesen Look und verknüpft damit eine Weltraumballerei mit Old-School-Kniffen. Bei Eurer Reise durch Höhlensysteme spielt die Schwerkraft eine wichtige Rolle: Das Raumschiff wird stets nach unten gezogen, Ihr müsst also gegenlenken – das wiederum kostet Sprit, den Ihr durch das Sammeln von zerschossenen Kristallen regelmäßig auffrischt. Als Zugeständnis an die Gegenwart ist die genreübliche Doppelstick-Steuerung wählbar, Hardcore-Zocker versuchen sich aber an der Retro-Variante: Bei der schießt Ihr nur in Blickrichtung des Schiffs, der Gasschub geht stets nach hinten. Ausgerichtet wird durch Links-Rechts-Bewegungen des Knüppels. Vor allem in engen Tunnelsystemen wächst so die Herausforderung.

Aussehen und Lenkoptionen überzeugen, dummerweise haben sich die Entwickler beim Leveldesign ausgeruht: Die Auftragsziele erschöpfen sich darin, eine Anzahl bestimmer Objekte zu sammeln oder Feindstationen zu zerstören, lediglich die Verzweigtheit der Umgebung nimmt stetig zu. So beschleicht Euch unweigerlich das Gefühl, dass Ihr nach kurzer Zeit eigentlich alles schon erlebt habt, denn interessante Einfälle sind rar gesät – ein "PixelJunk Shooter" zeigt, wie der Spannungsaufbau besser funktioniert. Immerhin erlaubt Euch ein Editor, eigene Levels zu gestalten, auch Mehrspieler-Partien mit vier Teilnehmern sind möglich. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler **Just Add Water, UK**
Hersteller **Sony**
Preis **8 Euro**

Alien Breed: Evolution – Episode 1

360 PS3 Action 16

Das erste "Alien Breed" kreuzte 1991 gelungen das Spielprinzip von "Gauntlet" mit dem SciFi-Look von "Alien" und war der Startschuss zur bis heute anhaltenden Existenz des unabhängigen britischen Entwicklers Team17. Die sind seit Langem vor allem für ihre zahlreichen "Worms"-Episoden bekannt, wollen das aber wieder ändern – deshalb erscheint nun die erste Episode der "Evolution"-Trilogie, die ihr Frühwerk für die Gegenwart fit machen soll.

Offenbar hat das zuständige Team zur Inspiration fleißig "Dead Space" gespielt, denn das technisch sehenswert umgesetzte Charakter- und Umgebungsdesign erinnert teils frappierend an den EA-Schocker. Gespielt wird nicht wie damals aus der Vogelperspektive, stattdessen kommt eine quasi-isometrische Kamera zum Einsatz, die sich in 45°-Schritten drehen lässt. Dieser Blickwinkel sorgt für Atmosphäre, immer wieder wird Euer Held aber von Wänden verdeckt – umso ärgerlicher, wenn gerade eine Schar kleiner Aliens auftaucht und Euch Energie kostet. Eine weitere Schwachstelle ist das einfallslose Missionsdesign des etwa vier Stunden langen Einsatzes: Meist macht Ihr einfach nur Fußmärsche, um bestimmte Schalter umzulegen oder Objekte zu suchen. Auf dem Weg dahin überraschen Euch gelegentlich größere Gegnerhorden aus dem Nichts, was gerne mal das unerwartete Ableben zur Folge hat und angesichts seltener manueller Speicherpunkte nervt.



360 Der Raumkreuzer, in dem Ihr um Euer Überleben kämpft, ist stimmungsvoll düster, was der Übersicht nicht unbedingt zugute kommt: Deshalb nutzt Ihr oft das Radar rechts oben, um ankriechende Aliens zu orten.

Nichts auszusetzen gibt es an der Doppelstick-Steuerung sowie dem Einfall, durchsuchbare Objekte per Labels zu markieren und dem Spieler etwas Zeit abzuverlangen, bevor sie ihre Inhalte preisgeben. Das Fundament von "Alien Breed: Evolution" ist vielversprechend, die erste Episode macht aber letztlich zu wenig daraus – bleibt zu wünschen, dass die Fortsetzungen dies ändern. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler **Team17, England**
Hersteller **Team17**
Preis **10 Euro**

Mighty Flip Champs!

DSi Geschicklichkeit 0



DSi Doppelt aufgepasst: Im oberen Bildschirm spielt Ihr. Unten seht Ihr dagegen die Umgebung, zu der Ihr beim nächsten Knopfdruck 'flippen' werdet.

"Mighty Flip Champs!" sieht auf den ersten Blick aus wie ein klassisches 2D-Jump'n'Run. Tatsächlich steckt dahinter ein originelles Puzzlespiel: Ziel ist es, mit Heldin Alta den Froschmann zu berühren, um ein Level abzuschließen. Ihr könnt laufen, fallen und klettern – zu wenig, um die Hindernisse der komplexen Areale zu überwinden. Doch auf Knopfdruck lässt sich der Level 'flippen': Auf einmal steht Alta in der andersartigen Umgebung, die zuvor auf dem unteren Bildschirm zu sehen war, und kann dort das Hindernis umgehen. Spätere Levels bieten bis zu sechs verschiedene Spiegelszenarien oder schalten per Timer automatisch um. Was sich kompliziert liest, ist im Spiel sofort verstanden und wird für ein paar der originellsten und knackigsten Rätsel eingesetzt, die man in den letzten Jahren gesehen hat. Gemeinsam mit der makellosen Steuerung und den liebevoll animierten Mini-Sprites katapultieren die exzellenten Puzzles "Mighty Flip Champs!" souverän an die Spitze des DSiWare-Angebots – lasst Euch diesen Geheimtipp nicht entgehen! *tn*

SPIELSPASS 9
Entwickler **WayForward, USA**
Hersteller **WayForward**
Preis **5,50 Euro**

Gyromancer

360 Knobel-Rollenspiel 6

Das Gemeinschaftswerk von RPG-Gigant Square Enix und Casual-Größe PopCap entpuppt sich als "Puzzle Quest"-Verschnitt mit guten Ansätzen und ein paar unverständlichen Schwachen: Das Rollenspiel-Korsett ist fade und zäh inszeniert, die Story plätschert dröge vor sich hin. Deutlich besser wird es bei den Kämpfen, die auf "Bejeweled Twist" basieren: Ihr dreht Juwelen-Sets, um drei gleiche zusammenzubringen. Weil keine nervige Computer-CPU schummeln kann, macht die tadellose Knobelkomponente ordentlich Laune. *us*



360 Das ist neu: Die Juwelen werden gedreht und nicht getauscht.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **15 Euro**

Rubik's Puzzle Galaxy: RUSH

Wii Denkspiel 0

In 60 bildschirmgroßen Levels verteilt Ihr Pfeile auf Bodenplatten, um von fixen Startpunkten aus losrollende Würfel kollisionsfrei zu ihren Zielfeldern zu lotsen. Dank Wiederholfunktion erprobt Ihr die Routen beliebig oft und gestaltet sie um, was bei den komplizierten Aufbauten auch dringend nötig ist – denn schnell reduziert sich das Bauen auf 'Trial and Error'-Monotonie. Da hilft die schicke Minimalismusoptik nur begrenzt weiter; ebenso die Zauberwürfel-Beigabe, die an fummeliger Remote-Kontrolle krankt. *us*



Wii Die Wegplanung kann jederzeit überprüft und umgebaut werden.

SPIELSPASS 5
Entwickler **Two Tribes, NL**
Hersteller **Two Tribes**
Preis **6 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Buzz! Junior: Dinomania	Sony	–	Ein weiterer Satz von simplen Buzzer-Reaktionstests für die ganz kleinen Zocker.	5 €	4
Call of Duty Classic	Activision	PC	Technisch kompetent umgesetzte Neuauflage des ersten Infinity-Ward-Shooters (Test in M! 01/10).	15 €	8
Critter Crunch	Capybara Games	–	Einfallsreicher Knobelspaß, der mit witzigen Ideen und viel Charme punktet (Test auf Seite 82).	5,50 €	8
Gravity Crash	Sony	–	Schick in Szene gesetztes Shoot'em-Up im "Gravitar"-Stil, nur etwas bieder ausgearbeitet (Test auf Seite 83).	8 €	6
Hyperballoid HD	iSquared Games	–	Schnörkelloser "Breakout"-Vertreter mit ansehnlicher Grafik, aber keinen originellen Einfällen.	4 €	5
Invincible Tiger: The Legend of Han Tao	Namco-Bandai	–	Monotone Seitwärtsklopperei, deren 3D-Gimmick ohne die passende Glotze nicht zündet (Test in M! 11/09).	13 €	4
Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii *	Disney	PSone	3D-Jump'n'Run von der Stange, das bestenfalls durch die sympathischen Hauptfiguren auffällt.	5 €	5
Madden NFL Arcade	Electronic Arts	–	Zugängliches American Football in Cartoon-Optik mit geringer Spieltiefe (Test auf Seite 85).	13 €	6
Metal Gear Solid *	Konami	PSone	Der Spionage-Klassiker im Originalgewand – inklusive der berühmt-berüchtigten deutschen Synchro.	10 €	9
Peter Pan *	Disney	PSone	Veraltete Plattform-Hüpferei ohne nennenswerte Qualitäten, die getrost ignoriert werden kann.	5 €	4
PixelJunk Shooter	Sony	–	Stilvolles Rettungsfliegen mit etwas Ballerei und auf Flüssigkeitsphysik basierten Rätseln (Test auf Seite 81).	8 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alien Breed Evolution: Episode 1	Team17	–	Ansprechender Mix aus SciFi-"Gauntlet" und "Dead Space", allerdings etwas monoton (Test auf Seite 83).	10 €	6
Call of Duty Classic	Activision	PC	Flotter Weltkriegs-Ego-Shooter, der mit sauberer Optik und Onlinematches lockt (Test in M! 01/10).	15 €	8
Diner Dash	Hudson	–	Humorvoller Reaktionstest rund um eine Schnellrestaurant-Bedienung mit einer Prise Taktik.	10 €	7
Gyromancer	Square Enix	–	Ambitionierter "Puzzle Quest"-Verwandter mit feiner Knobel- und fader RPG-Komponente (Test auf Seite 84).	15 €	7
Madden NFL Arcade	Electronic Arts	–	Kurzweiliges Sportspiel mit eingängiger Steuerung, aber wenig taktischer Abwechslung (Test auf Seite 85).	15 €	6
Puzzlegeddon	Tecmo	–	Akzeptable Steinschiebe-Knobelei mit etwas umständlicher Steuerung und viel zu kleinem Spielfeld.	10 €	4
Qix++	Taito	–	Uninspiriert überarbeitete und arg kurze Neuauflage des Linienzeichner-Klassikers, die nicht mal gut aussieht.	10 €	4

* läuft auch auf PSP

Madden NFL Arcade

PS3 **360** **Sportspiel**





PS3 Lediglich vier Versuche habt Ihr, um in der Endzone zu punkten. Über den Köpfen der Comicsportler schweben die entsprechenden Passtasten.

"NFL Arcade" ist der Versuch, das hochkomplexe American Football einem Publikum außerhalb Nordamerikas zugänglich zu machen. Auf einem verkleinerten Spielfeld tretet Ihr zu 5-gegen-5-Matches mit den besten Spielern der 32 NFL-Teams an und siegt lediglich durch Touchdown-Punkte: keine Uhr, keine Fouls, keine Feldpunkte. Die Steuerung ist auf wenige Knöpfe wie kurzer oder langer Pass begrenzt – das ist eingängig, lässt aber variables Spiel kaum zu. Die 13 sogenannten 'Game Changers' bringen ein wenig Pep ins Spiel. Wie an einer Slotmachine werden Euch Spezialmanöver wie 'Zweimal hintereinander angreifen' oder 'Verteidiger festfrieren' zugewiesen – doch zu oft geht Ihr leer aus. Übrig bleibt ein simulationsentschlacktes Simpelsportfest. *pu*

SPIELSPASS 6
Entwickler **EA Tiburon, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **13/15 Euro**

Elemental Monsters TD Port.

PSP **Strategie**





PSP Ist die Kamera nah am Geschehen, erkennt Ihr mehr Details, habt aber dafür weniger Übersicht.

Tower-Defense-Spiele haben momentan in der Download-Welt Hochkonjunktur. Hudsons Vertreter versucht leidlich erfolgreich, sich durch ein halbgar integriertes Kartensystem von der Konkurrenz abzuheben: Ihr wählt ein Deck mit fünf Monstern, die Ihr dann für Manapunkte am Wegrand platziert, damit sie anrückende Gegner aufhalten. Besiegte Feinde bringen Mana, von dem Ihr neue Monster kauft oder die vorhandenen auflevelt. Von der scheußlichen Musik und den langweiligen Effekten abgesehen, finden sich keine gravierenden Fehler. Das Ganze wirkt dennoch wie gut zu steuernde, aber nach Schema F runterprogrammierte Standardware, der Mehrspieler-Funktionen oder zumindest ein Kartentausch-Feature gut zu Gesicht gestanden hätten. *tn*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Hudson, Japan**
Hersteller **Hudson**
Preis **10 Euro**

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alex Kidd in Shinobi World	Sega	Master System	Ordentliches 2D-Jump'n'Run mit dem ehemaligen Sega-Maskottchen, das frische Einfälle vermissen lässt.	5 €	5
Copter Crisis	Digital Leisure	–	Interessante Rettungsflieger-Simulation, jedoch grafisch fade und kompliziert zu steuern.	5 €	4
Dragon Master Spell Caster	Stickman Studios	–	Technisch und spielerisch dilettantischer Versuch eines Luftkampfspiels im Fantasy-Gewand.	5 €	2
Earthworm Jim 2	Interplay	Mega Drive	Dave Perrys Meisterhüpferei ist immer noch so lustig wie damals – aber auch so unfair.	8 €	7
Mahjong	GameOn	–	30 "Shanghai"-Spielvarianten ohne Schnörkel – billiger und besser spielbar als der Sega-Oldie.	5 €	5
Pallurikio	Playstos Ent.	–	Kullert einen Ball per Pointer durch die Levels – knifflig zu steuern, aber spaßig (Test auf Seite 82).	10 €	6
Pokémon Rumble	Nintendo	–	Unterhaltsamer Action-Ausflug der Sammelmonster-Sippe (Test auf Seite 82).	15 €	7
Rubik's Puzzle Galaxy: RUSH	Two Tribes	–	Schnell komplizierte Knobelei rund um Wegfindungs-Probleme (Test auf Seite 84).	6 €	5
Shanghai II: Dragon's Eye	Sega	Mega Drive	Eigentlich ordentliche Umsetzung des Steinchenpaar-Klassikers – die Steuerung nervt heutzutage.	8 €	3
Shootanto: Evolutionary Mayhem	Hudson	–	Zielkreuz-Ballerei durch die Zeitalter, die mit viel Hektik und fragwürdiger Kollisionsabfrage nervt.	5 €	4
Solitaire	GameOn	–	Jede Menge Spielarten der beliebten Kartenlegerei – simpel gemachte, aber gute Unterhaltung.	5 €	6
Tales of Monkey Island: Chapter 4	Telltale Games	–	Guybrushs Abenteuer geht weiter: technisch leicht verbessertes Point'n'Click-Abenteuer in bewährter Art.	10 €	6

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Elemental Monster TD Portable	Hudson	–	Tower Defense mit Sammelkarten, das aus dieser Kombination nur wenig macht (Test auf Seite 85).	10€	6

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Army Defender	Mindscape	–	Vergnügliche, simple Kanonenballerei ohne Tiefgang, aber mit Charme (Test auf Seite 81).	2 €	5
Bilderbuch-Spiele: Der königliche Bluff	Nintendo	–	Gelungene Adaption eines unterhaltsamen Kartenspiels mit gelungener Strategiekomponente.	5 €	6
Foto Face: The Face Stealer Strikes	Electronic Arts	–	Solides Jump'n'Run mit Gimmick: Packt Euren Kopf auf die Hauptfigur. Nett, aber nicht weiter spannend.	8 €	5
Just SING! Christmas Songs	Engine Software	–	Schlappe zwei festliche Lieder als Lockmittel für das Vollpreis-Modul (siehe Seite 65) – dreist und doof.	2 €	2
Hell's Kitchen Vs.	Ludia	DS	Schlichter "Cooking Mama"-Abklatsch, garniert mit drögen "Diner Dash"-Anteilen: nur schwer verdaulich.	8 €	3
Know-how der Zauberkunst für zw.	Nintendo	DS	Diesmal mit "Wer passt zu Dir?"-Aufgaben – nett als Appetitanreger, kauft lieber gleich das ganze Modul.	2 €	4
Mighty Flip Champs!	WayForward	–	Innovativer Singlescreen-Geschicklichkeitspuzzler mit Charme und guter Steuerung (Test auf Seite 84).	8 €	9
Reflect Missile	Nintendo	–	Auf "Breakout"-Prinzipien basierende Grübelei, die spartanisch inszeniert wurde (Test auf Seite 81).	5 €	6
Spieleklassiker für zwischendurch	Nintendo	DS	Das "42 Spieleklassiker"-Recycling geht mit den Strategiespielen weiter. Wie immer: Das Modul lohnt mehr.	5 €	5
Uno	Gameloft	–	Der Kartenspiel-Evergreen ist jetzt auch mobil und kann sogar Online-Partien – für zwischendurch prima.	5 €	7

Neuerscheinungen vom 14.11. bis zum 16.12.

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch



Tom Clancy's H.A.W.X.

iPhone Simulation

Elitepilot David Cranshaw und seine private Militärfirma ziehen auch auf dem iPhone in den Krieg – in 13 Missionen nehmt Ihr Panzer, Jäger und Stellungen aufs Korn. Die realen Einsatzgebiete wie Washington, Rio und Los Angeles überraschen mit vielen grafischen Details. In spielerischer Hinsicht müsst Ihr umzingelte Verbündete schützen, Stellungen bombardieren und feindliche Basen Stück für Stück demontieren. Per Funkkontakt hält Euch die Einsatzzentrale stets über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden. Für jeden Abschuss kassiert Ihr Erfahrungspunkte, die bei Levelaufstieg bessere Waffensysteme und insgesamt 26 lizenzierte Flieger wie Eurofighter Typhoon, F-117 Nighthawk und Mirage 2000C freischalten.

Die steuert Ihr mit virtuellen Tasten und dem Bewegungssensor: Das ist zu Beginn gewöhnungsbedürftig, aber schon bald lernt Ihr Rollen und Ausweichmanöver gekonnt einzusetzen. Auch im Tiefflug lassen sich die Flieger stabil kontrollieren, Bruchlandungen sind selten. Auf Knopfdruck schaltet Ihr zwischen Cockpit- und Außenperspektive hin und her, um den Feind stets im Blick zu haben. Neben den abwechslungsreichen Soloeinsätzen tragen bis zu vier Spieler Dogfights per WLAN und Bluetooth aus. *oe*

Entwickler	**Gameloft, Rumänien**
Hersteller	**Gameloft**
Preis	**5,49 Euro**





iPhone Schützt das Space Shuttle: Mit Hilfe von GeoEye-Satellitenbildern hat Gameloft herrlich realistische 3D-Areale modelliert – genießt die Aussicht!



iPhone Jeder Flieger besitzt ein individuelles Cockpit; die eingeblendeten virtuellen Tasten wechseln je nach Situation und verfügbaren Waffensystemen.

FREE PLAY

Rundflug in 3D!

Auch Gratis-Gamer können hinter dem Steuerknüppel virtueller Bomber Platz nehmen und sogar mit Freunden Luftkämpfe veranstalten: "Skies of Glory" entführt Euch in den zweiten Weltkrieg – bis zu acht Spieler tummeln sich im Luftraum. Dabei überzeugt die gelungene Sensorsteuerung und die verblüffend rasante Grafik. Wermutstropfen: Für technisch fortschrittlichere Flugzeuge müsst Ihr per InApp-Purchase bezahlen.

Wer modernen Kampfjets den Vorzug gibt, besorgt sich "F.A.S.T.: Fleet Air Superiority Training", das SGN seit kurzem kostenlos anbietet: Hier überzeugte uns die umfangreiche Kampagne, in der Ihr taktische Aufgaben wie den Schutz von Verbündeten übernehmt.

Sind Euch Feuergefechte zu kriegerisch? Präzisionspiloten entscheiden sich für "Alpha Runner", in dem Ihr Flieger durch verzwickte 3D-Kurse manövriert.





iPhone Ballern bis die Kiste abschmiert: Sowohl "Skies of Glory" (links) als auch "F.A.S.T." (rechts) unterstützen lokale Dogfights per Bluetooth und Online-Kämpfe übers WLAN.

KOSTENLOSE FLUGSTUNDEN

NAME	HERSTELLER	SPIELER
Alpha Runner	Boiled Goose	1
F.A.S.T.	SGN	1-4
Skies of Glory	SGN	1-8

Ace Combat Xi: Skies of Incursion

iPhone Simulation

Wie "H.A.W.X." bietet auch "Ace Combat Xi" mittels Satellitenbildern erstellte Einsatzgebiete und lädt zu Bodenangriffen sowie Luftschlachten in acht Missionen. Spielerisch sind die Kämpfe deutlich einfacher als bei "H.A.W.X.": Es gibt weder einen Perspektivenwechsel noch eine präzise Schubkontrolle, zudem ist das Handling der Flieger schwammiger – manchmal will Euer Jäger einfach nicht in die korrekte Richtung schwenken. Bei den Einsätzen kämpft Ihr mit Masse statt Klasse: Nur selten reagiert ein Gegner sichtlich auf Euren Angriff, die meisten ballert Ihr im Vorbeifliegen ab. Leider sind zu wenige Missionen und Flieger im Grundpreis inbegriffen, zusätzliche Elemente müsst Ihr per InApp-Purchase nachkaufen; pro Flieger werden stolze 80 Cent fällig – ganz schön teuer!



iPhone Ziel wechseln und feuern: Die Steuerung erlaubt nur wenig taktische Tricks.

Entwickler **Namco Bandai, Japan**
Hersteller **Namco Bandai**
Preis **5,99 Euro**
6 Spielspaß

Driver

iPhone Rennspiel

Der PSone-Klassiker von Reflections kommt aufs iPhone: In den offenen Städten Miami, San Francisco, Los Angeles und New York arbeitet Ihr als Undercover-Fahrer für die Mafia. Verfolgt Verdächtige, rammt die Konkurrenz von der Piste und hängt die allgegenwärtigen Cops ab – im Gegensatz zu "Gangstar" dürft Ihr Euer Fahrzeug aber nicht verlassen. Die Kontrolle des Vehikels klappt sogar besser als im Original, weil Gameloft eine gefühlvolle Sensorsteuerung und den Tempomat eingebaut hat; damit haltet Ihr vor allem bei Beschattungen leicht den optimalen Abstand. Neben der verzweigten Handlung dürft Ihr die vier Schauplätze in freier Fahrt erkunden, in zwei Arealen trainieren sowie diverse Fahrspiele wie Verfolgungsjagd, Checkpoint-Rennen und Flucht bestreiten.



iPhone Kluges Feature: Tippt auf die Geschwindigkeitsanzeige, um den Tempomat zu aktivieren.

Entwickler **Gameloft, Rumänien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **5,49 Euro**
7 Spielspaß

Shaun White Snowboarding Origins

iPhone Sport

Brettert durch vier Skigebiete und zeigt auf Schanzen und Rails atemberaubende Stunts: Mit den Sensoren lenkt Ihr die vier Boarder schwungvoll über die Pisten, etwas hakelig gestaltet sich dagegen die Ausführung der Tricks – tippt auf ein virtuelles Steuerkreuz und wählt die Positionen auf dem Snowboard aus. Immerhin führt Ihr so stolze 50 Stunts aus, das Drumherum fällt dagegen vergleichsweise knapp aus: Ihr könnt in den vier Arealen lediglich zum Freeride starten und Herausforderungen von anderen Spielern der OpenFeint-Community annehmen – Story-Modus, Karriere oder Rennvarianten (z.B. Duellmodus) gibt es nicht! So sorgt das Snowboardspiel in kurzen Pausen durchaus für Vergnügen, langfristig bietet der Titel jedoch zu wenig Abwechslung und Aufgaben.



iPhone Ihr saust schwungvoll über die Piste, optisch ist sie aber keine Augenweide.

Entwickler **Advanced Mobile, USA**
Hersteller **Advanced Mobile**
Preis **3,99 Euro**
6 Spielspaß

Canabalt

iPhone Jump'n'Run

Die Aliens greifen an, da hilft nur die Flucht: In der Umsetzung des Flash-Spiels "Canabalt" rennt der Held eigenständig nach rechts über zufällig arrangierte Dächer und Kräne. Ihr löst lediglich das Springen aus – doch das ist alles andere als leicht: Sofern Ihr nicht über Hindernisse wie z.B. Kisten stolpert, wird Euer Pixelsprinter immer schneller! Deshalb verändert sich die Sprungweite – kalkuliert das ein, wollt Ihr nicht gegen Wände klatschen oder abstürzen. Je weiter Ihr kommt, desto kniffliger wird der Endloskurs – alleiniges Spielziel sind die zurückgelegten Meter Eures Flüchtenden. Die stilvolle Grafik ist in Schwarz-Weiß-Tönen gehalten und überrascht mit vielen animierten Elementen und top Geschwindigkeitsgefühl. Den wuchtigen Techno-Soundtrack genießt Ihr am besten mit Kopfhörer.



iPhone "Canabalt" wird höllisch schnell – und trotz simplem Leveldesign richtig fies.

Entwickler **Semi Secret, UK**
Hersteller **Semi Secret**
Preis **2,39 Euro**
7 Spielspaß

TOP-APPS

Zu Tisch bei Apple

Nicht nur der DS übernimmt die Rolle eines Kochbuchs, auch das iPhone steht Euch am Herd zur Seite. Zwar sind nur wenige solche Anwendungen verfügbar, doch wir haben drei hübsch illustrierte Sammlungen ausgemacht: Elmar Honers "Grillrezepte" umfasst 4500 bebilderte Anleitungen aus aller Welt. Mit dem eingebauten Umrechner ändert Ihr z.B. Unzen (für Steaks) in Kilo und Gramm – so gibt's beim Einkauf keine Probleme. Stattliche 6900 Gerichte bringt "Rezepte" auf den Tisch, die Anwendung bietet eine illustrierte Rezeptauswahl von www.rezeptewiki.org. Gratis ladet Ihr dagegen "Dr. Oetker Rezeptideen", mit dem Ihr 250 Leckereien in den Ofen schiebt. Zu so viel köstlichem Essen empfehlen wir ein Gläschen Apple-Woi.

LECKERE ANWENDUNGEN

NAME	HERSTELLER	PREIS
Dr. Oetker Rezeptideen	Dr. Oetker	–
Grillrezepte	Elmar Honer	0,79 Euro
Rezepte	Alexander Blach	1,59 Euro

iPhone Kochbücher sind von gestern, heute schlagt Ihr auf dem iPhone nach: "Grillrezepte" (links) und "Rezepte" (rechts) erklären einige tausend Gerichte.

IMPORT



Dreimal neue alte Spiele

RETRO • Seit Mitte Dezember sind in Amerika zwei frische Retro-Sammlungen erhältlich: Für umgerechnet ca. 15 Euro erfreuen Euch die Xbox-360-exklusiven "Konami Classics" mit je drei Bitmaptiteln, die es bisher nur als Live-Arcade-Downloads gab. "Volume 1" serviert "Frogger", "Super Contra" und "Castlevania: Symphony of the Night" – "Volume 2" legt "Track & Field", "Rush'n Attack" und das erste "Contra" nach.



Zum selben Preis erscheinen am 12. Januar in den USA die "Data East Arcade Classics" für Wii. Hier erhaltet Ihr mehr Spiele fürs Geld: Neun alte Games schlummern auf der DVD – darunter "Burger Time", "Bad Dudes vs. Dragon Ninja", "Burnin' Rubber", "Caveman Ninja" und "Magical Drop III".

Schiffe versenken auf Japanisch

SPIELE • Im Februar des noch jungen Jahres 2010 wird Sony den kuriosen Action-Knobler "1.000.000 ton no BaraBara" für die PlayStation Portable veröffentlichen – uns hat der schicke Comic-Look sofort an die PSP-Geistesblitze "LocoRoco" und "Patapon" erinnert.

Worum geht es in "1.000.000 ton no BaraBara"? Riesige computergesteuerte Luftschiffe bedrohen die Bürger einer kleinen Stadt. Als Held Titori klettert Ihr auf die fliegenden Stahlkolosse und zerlegt sie Stück für Stück. Ihr wählt die Wege der Zerstörung selbst: Trennt taktisch klug Waffen oder Antriebskörper der Blechkisten ab und versenkt sie im Meer. Ob der Titel auch in Europa eine Chance hat, ist noch ungewiss – wir bleiben am Ball!



Schiff-Chirurg: Titori gräbt tiefe Furchen in die Luftschiffe und bringt sie zum Absturz.

BlazBlue – jetzt auch für den DSi

SPIELE • Das fernöstliche Beat'em-Up "BlazBlue" startet durch: In einem japanischen Podcast haben die Macher verraten, dass sie derzeit auch an einer Version für DSi arbeiten. Erscheinen soll der "BlazBlue Battle X Battle" getaufte Titel im DSiWare-Downloadshop bereits im Januar. 500 Punkte werden dafür fällig, allerdings bleibt dieses Angebot vorerst Japanern vorbehalten.

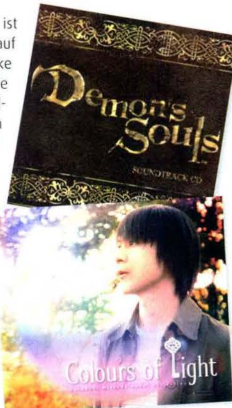
In "BlazBlue Battle X Battle" verpasst Arc System Works den Charakteren Riesenköpfe und steckt sie in (hoffentlich) spaßige Mehrspieler-Keilereien für bis zu vier Teilnehmer – ganz im Stile von "Super Smash Bros. Brawl".



Niedliche Figuren: Taokaka Nr. 2 hat ein Match gewonnen und freut sich.

Soundtracks aus Japan & USA

SOUNDTRACKS • "Colours of Light" ist eine Sammlung verschiedener, bereits auf anderen Alben veröffentlichter Vokal-Stücke aus der Feder von Yasunori Mitsuda. Die Lieder stammen aus vielen unterschiedlichen – mal mehr, mal weniger bekannten – Spielen. Zu den prominentesten und besten Tracks gehören die Stücke aus den PSone-Kult-RPGs "Xenogears" und "Chrono Cross". Aber auch der Rest ist nicht zu verachten – Mitsuda verzichtet auf gefälliges J-Pop-Gedudel mit Japans angesagten Pop-Sternchen und liefert ein ordentliches Album mit hörenswerten 15 Tracks ab.



Während Japaner auf eine Soundtrack-CD zum Hardcore-Rollenspiel "Demon's Souls" verzichten mussten, haben die Fans in den USA mehr Glück – dort lag der Limited Edition eine Scheibe mit 72 Minuten hochinteressanter Musik bei. Wir finden: Der Soundtrack hebt sich stark von den üblichen RPG-Scores japanischer Machart ab. Zum einen liegt das an der Instrumentierung mit Cembalo und vielen Bläsern, zum anderen am großzügigen Einsatz von Pausen. Auch wenn manche Stücke von "Demon's Souls" nicht sofort ins Ohr gehen, hinterlassen sie doch einen starken Eindruck.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Darius Burst	Taito	PSP	40 €	Japan	im Handel
End of Eternity	Sega	PS3/360	60 €	Japan	28. Januar
Final Fantasy CC: Crystal Bear.	Square Enix	Wii	45 €	USA	im Handel
Final Fantasy XIII	Square Enix	PS3	70 €	Japan	im Handel
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	PSP	45 €	Japan	9. Januar
M.A.G.	Sony	PS3	55 €	USA	26. Januar
Metal Slug XX	SNK Playmore	PSP	40 €	Japan	im Handel
Neo Geo Online Coll. Box 1 & 2	SNK Playmore	PS2	95 €	Japan	im Handel
No More Heroes 2	Grasshopper	Wii	45 €	USA	26. Januar
Shadow of Destiny	Konami	PSP	30 €	USA	26. Januar

IMPORT-TICKER »

+++ SNK goes live: Das japanische Entwicklerhaus veröffentlicht 2010 vier kultige Games auf Xbox Live: "The King of Fighters 2002 Unlimited Match" (Sommer), "Neo Geo Battle Coliseum" (inkl. neuer HD-Grafiken, 1. Quartal), "The King of Fighters: Sky Stage" (1. Quartal) und "Metal Slug XX" (1. Quartal). Über eine Veröffentlichung der Titel bei Xbox Live in Europa hat der Hersteller noch kein Wort verloren, wir sind aber guter Dinge – bei "Garou: Mark of the Wolves" hat es ja auch geklappt. +++

Phantasy Star Zero

DS Action-Rollenspiel 



DS Das ist neu: Sind alle Monster eines Areals besiegt, erscheint eine große Schatztruhe voller Geld und Gegenstände.



DS In den Dialogen werden knuffige Porträts Eurer Mitstreiter eingeblendet.



DS Hübsche Zeichentrick-Sequenzen erzählen die Handlungn.





DS Während auf dem oberen Bildschirm der Monsterkampf tobt, hält der untere Screen jede Menge nützliche Informationen für Euch bereit.

Alte Dreamcast-Hasen lassen bis heute nichts auf "Phantasy Star Online" kommen: Wer auf dem Planeten Ragol seine ersten Schritte in die exotische Online-Zukunft wagte, der verbindet heute noch stolze Erinnerungen mit Segas wegweisendem Rollenspiel. Nachdem der "Universe"-Nachfolger auf PS2 und Xbox 360 die Fans nicht wirklich überzeugen konnte, besinnt sich Sega auf die alten Stärken – "Phantasy Star Zero" orientiert sich spielerisch stark am Dreamcast-Original. Grafikstil, Benutzerführung und bewährte Spielelemente wie der knuffige Mag-Sidekick, der stets mit frischen Items gefüttert werden will, wecken bei Veteranen wohlige Gefühle, die Story ist dagegen neu. Nachdem Ihr Euch im etwas unflexiblen Editor Eure Wunschfigur aus den klassischen drei Rassen (Menschen, Casts und Newmen) und jeweils vier möglichen Jobs gebastelt habt, werdet Ihr von einem hübschen Zeichentrick-Vorspann begrüßt. Je nach Figur beginnt der Plot leicht unterschiedlich. Trotzdem kommt Ihr schnell in die zentrale Hub-Stadt und könnt dort Missionen annehmen, um die Handlung voranzutreiben oder Ihr geht einfach nur auf die Jagd nach Erfahrungspunkten und seltenen Gegenständen.

Monsterkämpfe laufen in Echtzeit ab. Sechs Attacken, Fähigkeiten oder Gegenstände dürft Ihr auf die DS-Buttons legen, per L-Taste zentriert Ihr die Kamera hinter Eurem Helden. Auf dem DS fühlt sich die Steuerung manchmal etwas fummelig an, das Steuerkreuz ermöglicht nun mal nicht die Präzision des Dreamcast-Analogsticks. Die erhöhte Laufgeschwindigkeit Eurer Figur bewirkt in "Phantasy Star Zero" ein etwas anderes Spielgefühl als bei seinem kultigen Vorfahren. Habt Ihr Euch aber daran und an die nicht allzu flexible Kamera gewöhnt, steht langen Abenteuern nichts im Weg. Schnell stellt sich auch der altbekannte Suchteffekt wieder ein: noch ein Level, noch ein seltenes Item, nur noch einmal den Mag füttern... ehe Ihr Euch verseht, graut schon der Morgen. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Im Charakter-Editor stehen weniger Optionen parat als bei den Vorgängern.

DER ONLINE-MODUS

Verzichtete Sega beim PSP-Ableger "Phantasy Star Portable" noch auf den Online-Modus, ist er bei "Phantasy Star Zero" wieder elementarer Bestandteil des Gesamtpakets. Leider kommen dem Spielspaß wieder einmal Nintendos lästige Friendcodes ins Gehege: Wollt Ihr mit ein paar Freunden ins Abenteuer ziehen, müssen die 12-stelligen Passwörter erst ausgetauscht werden. Ihr dürft zwar auch ohne eine Party bilden, die hat aber nur für eine Mission bestand. Auch die Kommunikation ist dann auf ein paar vorgefertigte Phrasen eingeschränkt – mit Friendcodes könnt Ihr dagegen per Stylus schreiben und zeichnen, wie Ihr wollt. Ärgerlich, dass Nintendo immer noch an diesem steinzeitlichen Konzept festhält: Eine Lobby im klassischen "PSO"-Stil hätte den Online-Modus zugänglicher gemacht. Habt Ihr keine Lust auf Friendcodes oder kurze 'One-Mission-Stands' mit Fremden, zieht Ihr eben alleine in die knackigen Online-Missionen und freut Euch über mehr Beute. Alternativ trefft Ihr Euch mit Freunden für eine lokale Multiplayer-Runde. Unsere Wertung bezieht sich primär auf den Offline-Modus. Eindrücke zum Online-Spielspaß bekommt Ihr, sobald wir ausführlicher im Team unterwegs waren.

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
D-Termin **Februar**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: englisch**

» klassisches "Phantasy Star Online"-Feeling
» 3 Rassen mit je 4 Jobs
» hübsche Zeichentrick-Sequenzen
» ausgewachsener Online-Modus dabei

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**80**
Multiplayer	**9 von 10**	
Grafik	**7 von 10**	
Sound	**6 von 10**	

FAZIT » Schluss mit "Universe": Der DS-Ausflug des Action-Rollenspiels setzt erfolgreich auf klassisches Design und erprobte Spielbarkeit.

Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain

DS Rollenspiel



DS Zu viel des Guten: Die Menüs sind alles andere als übersichtlich.



DS Nicht spielbare Charaktere stehen als nett gezeichnete Sprites in der Gegend herum.



DS Monster lasst Ihr Eure Axt schmecken – Attacken werden per Schultertaste ausgeführt.

Unter Fantasy-Fans genießen die in den 80er-Jahren entstandenen "Fighting Fantasy"-Romane von Steve Jackson und Ian Livingston, die das Erlebnis eines Pen&Paper-Rollenspiels mit einem interaktiven Buch verknüpfen, bis heute einen hervorragenden Ruf. Das erste Werk, hierzulande unter dem Titel "Der Hexenmeister vom flammenden Berg" veröffentlicht, wurde jetzt für den DS konvertiert – Inspiration dafür war wohl das Mammut-Rollenspiel "Oblivion". Leider hatte die amerikanische Entwicklertruppe dabei kein glückliches Händchen.

"Fighting Fantasy", ein Action-Adventure aus der Ego-Perspektive, ist grafisch okay, die Steuerung wirkt dagegen gnadenlos überladen: Sämtliche Knöpfe des DS sind ebenso wie der Touchscreen im Gebrauch, was speziell in den Kämpfen für jede Menge Hektik sorgt. Zudem gerieten die Menüs unheimlich verschachtelt und verquer – Zugänglichkeit sieht anders aus. Auch der Rest der Steuerung ist nicht intuitiv, selbst das Weiterklicken von Dialogen und die Wahl Eurer Antworten fühlt sich zäh an. Die Handlung köchelt meist auf Sparflamme, in erster Linie durchquert Ihr Dungeon um Dungeon und verhaut ein Monster nach dem anderen. Echte Wahlmöglichkeiten, wie Euer Abenteuer weitergehen soll, habt Ihr nicht – schade, dass den Entwicklern nicht mehr zu Jacksons Kult-Fantasy eingefallen ist. So können wir Euch nur dazu raten, das Geld für das DS-Spiel lieber ins hiesige Antiquariat zu tragen, um ein oder zwei der klassischen Buch-Veröffentlichungen zu erwerben – das lohnt sich eher. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Big Blue Bubble, USA**
Hersteller **Aspyr**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- » Umsetzung des Kultbuchs
- » Abenteuer in Ego-Sicht
- » überladene Steuerung

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**50**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Dem eintönigen Dungeon-Marsch fehlen Abwechslung und eine handliche Kontrolle – die Buchvorlage macht mehr Spaß.

Kamen Rider: Dragon Knight

Wii Beat'em-Up

Für Leser, die "Kamen Rider" noch nicht kennen, zum Einstieg eine kurze Erklärung: "Kamen Rider" ist eine japanische Anime- und Manga-Serie, die 1971 von Shotaro Ishinomori ins Leben gerufen wurde. Aufgrund ihrer großen Beliebtheit entwickelte sich die Superhelden-Story im Laufe der Jahre zu einem weltweiten Franchise-Produkt. "Kamen Rider: Dragon Knight" lautet der Name der aktuellsten Adaption aus Amerika: Die Serie startete im Januar 2009 in den USA, das hier getestete Wii-Spiel erschien vor wenigen Wochen.

Zu Beginn stehen Euch sieben "Power Rangers"-ähnliche Haudegen zur Auswahl, weitere sechs schaltet Ihr im Arcade-Modus frei. Dieser beschränkt sich auf neun Duelle und verzichtet komplett auf Vor- und Abspänne. Unerfahrene Spieler üben im Trainings-Modus, wie man abwechselnd auf einen der zwei Angriffsknöpfe hämmert, um stupide 3- bis 4-Hit-Combos vom Stapel zu lassen. Daneben beschwört Ihr mit der 'Advent'-Attacke einen kitschigen Roboter-Gefährten, der Eurem Widersacher Feuerbälle oder Maschinengewehrsalven entgegenschleudert.

Aufgepeppt werden die monotonen Kämpfe durch den Einsatz des Advent-Karten-Decks: Wählt vor dem Kampf bis zu fünf Power-Karten aus, die Ihr mit gefüllter Spezialleiste zu Eurem Vorteil nutzt. Ihr beschwört Schwerter, einen kurzzeitigen Doppelgänger oder fügt dem Feind mit einer affigen Spezialattacke, die selbst die US-Serie "VR-Troopers" an Albernheit übertrifft, großen Schaden zu. Das Timing ist wichtig, da Ihr jede Karte pro Runde nur einmal anwenden könnt. Damit Ihr Euch die Power-Ups im Kartenshop leisten könnt, erspielt Ihr vorher 'Rider-Points' im 'Mirror World'-Modus. Der orientiert sich mit seinen Straßen-Prügel-Einlagen stark am Spielhallen-Oldie "Final Fight". Gelegentliche einfallslose Spezialbedingungen bei den Kämpfen (z.B. Gegner ist gepanzert, Sieg per Special Move) pflastern den Weg zum peinlichen Super-Bösewicht Xaviax. Dank flüssiger Steuerung erlebt Ihr keinen Fingerkrampf, die Augen schmerzen aber bei dem Anblick. *se*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Eighting, Japan**
Hersteller **D3 Publisher**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **2 Spieler, Text: englisch**

- » 13 Kamen-Rider spielbar
- » Advent-Karten zum Aufwerten der Kämpfer
- » 'Mirror World'-Modus ruckelt häufig

SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	**37**
Multiplayer	3 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Lahme Superhelden-Klopperei mit viel Kitsch, aber wenig Anspruch – dem Grafik-Ungeheuer helfen auch keine Power-Karten.



Wii Der temperamentvolle Dragon Knight lässt seinen Kontrahenten Thrust von seinem roten Drachen rösten.



Wii In 'Mirror World'-Missionen lauft Ihr herum und verprügelt strohdumme Gegner; erinnert an den 'Tekken Force'-Modus.

Hero's Saga: Laevatein Tactics

Wii **Strategie**



Wii Grafisches Highlight sind die Kämpfe zweier Einheiten. Leider treffen die Truppen aber nie wirklich aufeinander, sondern beharken sich stets aus der Entfernung.

Der erste Eindruck trügt: "Hero's Saga: Laevatein Tactics" sieht zwar wie ein generisches Iso-Strategiespiel der klassischen "Tactics Ogre"-Schule aus, bietet aber einige interessante Ideen, die es über den wenig erstrebenswerten 'Noch eins'-Status erheben. Wie in den etablierten Vorbildern steuert Ihr Eure Figuren über eine isometrische Karte und rückt dem Gegner mit Waffengewalt zu Leibe. Die Helden beider Seiten sind im Kampf nicht alleine, jeder hat einen Trupp Soldaten dabei, der den Anführer schützt. Dessen Formation entscheidet über Offensiv- und Defensivwerte: Die meisten Gegner könnt Ihr erst besiegen, wenn die Fußsoldaten aus dem Weg sind. Rastet eine Figur für eine Runde in einer Festung, werden besiegte Truppen langsam regeneriert. Die andere Neuerung sind die 'Vaettir Arms': Mit diesen Waffen löst Ihr extrem mächtige Spezialattacken aus, denen die meisten Gegner sofort zum Opfer fallen – selbst wenn sie noch ein volles Truppenkontingent vor sich haben. Doch auch der Feind besitzt Vaettir Arms, damit wird die taktische Planung um die Spezialattacken herum zum zentralen Spielelement.

Während grafisch eher zweckmäßige Kost aufgetischt wird, überzeugt die englische Lokalisation: Die Texte sind gut geschrieben und geben den Protagonisten Persönlichkeit – ein willkommener Bonus in der ansonsten eher gewöhnlichen Handlung. Seid Ihr neu in der Taktik-Welt, dann holt Euch lieber erst einschlägige Genre-Größen wie "Tactics Ogre". Seid Ihr auf der Suche nach neuen Impulsen, dann ist "Laevatein" kein Fehlkauf. *tn*



Wii Die mächtigen Vaettir Arms sind ein zentrales Handlungselement.



Wii Schlicht: die taktische Karte zur Truppenbewegung.

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler	**GungHo, Japan**
Hersteller	**Aksys Games**
D-Termin	**nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- typische Strategie-RPG-Handlung
- einige nette neue Ideen
- generische Präsentation

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	73
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Gute Texte und frische Ansätze heben das gelungene Strategie-Rollenspiel von der Masse ab.

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

iPhone am TV

Ich möchte mein iPhone an den TV stöpseln: Ich habe allerdings gelesen, dass nicht jedes Zubehör einwandfrei funktioniert. Welche Variante könnt Ihr mir empfehlen?

Thorsten Heiss

Tatsächlich bieten einige Fremdhersteller TV-Kabel für iPhone und iPod touch an, die nicht ohne Weiteres funktionieren: Nur Zubehör mit eingebautem Apple-Authentifizierungs-Chip bringt das Bild eines Originalgeräts auf den Fernseher. Adapter ohne diesen Chip lassen sich nur auf einem iPhone mit gehackter Firmware ('Jailbreak') betreiben, achte deshalb beim Kauf von Zubehör von Fremdherstellern auf den Hinweis "Mit Apple Authentifizierungs Chip". Du entscheidest Dich grundsätzlich zwischen Adapterkabeln (AV oder Komponente) und den luxuriösen Docking-Stations mit beiden Anschlüssen: Letztere bieten einen Sockel, in den man das iPhone steckt - ein Beispiel wäre das "Logic3 Universal Dock Pro" für 55 Euro (siehe Bild unten). Damit kann man das iPhone etwa zum Abspielen von Filmen stabil am TV installieren, beim Bedienen von Apps stört der Sockel jedoch. Deshalb liegt oftmals auch eine Fernbedienung bei. Mit der lassen sich zwar die Grundfunktionen steuern, aber nicht der Touchscreen bedienen. Falls Du also auf dem TV auch spielen oder Anwendungen nutzen willst, entscheidest Du Dich für ein Adapterkabel. Damit lässt sich das Handheld u.a. auch quer halten! Wenn Du auf Nummer sicher gehen willst, kaufst Du Originalzubehör von Apple: Alle Anschlussmöglichkeiten, unterstützte TV-Auflösungen und kompatibles Zubehör für iPhone und iPod findest Du auf der Homepage unter http://support.apple.com/kb/HT1454. Gängige Videos fürs iPhone besitzen eine Auflösung von 480 x 320 Pixeln, über den TV-Ausgang spielt das iPhone aber auch Videos mit VGA-Auflösung (640 x 480 Pixel). Wer solche Videos erstellen will, nutzt z.B. den "Videora iPhone Converter" (M! 01/10) und wählt dort unter 'Video Size' die Einstellung 'TV'. Dann sollte das Originalvideo aber auch mindestens VGA-Auflösung besitzen, das künstliche Hochrechnen von Videos (z.B. von YouTube) bringt keinen Qualitätssprung - man verschwendet lediglich kostbaren Speicherplatz.



Konsolenwechsel

Ich habe mir eine neue Wii-Konsole gekauft, die Limited Edition. Auf diese wollte ich die im Wii-Shop gekauften Spiele übertragen, also von meinem alten Wii auf den neuen. Aber ich wusste nicht wie, daher habe ich eine Mail an Nintendo geschrieben. Nun habe ich folgende Antwort bekommen:

Sehr geehrter Herr Hintz, vielen Dank für Ihre E-Mail.
Bezüglich Ihres Anliegens weisen wir Sie auf den Vertrag zur Nutzung des Wii-Shop-Kanals hin, welchen Sie noch einmal auf unserer Homepage direkt unter http://wii.nintendo.de/1148.html nachlesen können.

Nachfolgend ein Auszug hieraus:
§ 7: Herunterladen von Software aus dem Wii-Shop-Kanal
Wir bieten über den Wii-Shop-Kanal Software zum Herunterladen an. Durch den Abschluss des Bestellungsvorgangs erwerben Sie eine eingeschränkte Lizenz zum Verwenden der gewählten Software. Beachten Sie bitte, dass Sie die heruntergeladene Software nur auf der Wii-Konsole verwenden können, auf die sie heruntergeladen wurde; es ist nicht möglich, die Software auf eine andere Wii-Konsole zu übertragen. (...)

Ich kann das nicht ganz verstehen, soll ich mir jetzt alles noch einmal herunterladen und schon wieder unzählige N-Points kaufen? Über diese Antwort bin ich sehr verärgert, ich hoffe, dass Ihr mir helfen könnt!

Holger Hintz

Download-Spiele kann man sich zwar bequem aus dem Internet holen, das Kleingedruckte der Lizenzverträge hält aber im Einzelfall so manche Überraschung parat: Leider hast Du keine Möglichkeit, die Downloads auf Deine neue Wii-Konsole zu übertragen! Wer sich einen zweiten Wii zulegt, muss Download-Spiele erneut kaufen, um sie auch auf diesem Gerät zu daddeln.

Anders verhält es sich bei den Konsolen von Sony und Microsoft, hier ist eine Übertragung der Daten möglich: Für die Xbox 360 gibt es ein spezielles Werkzeug zur Lizenzübertragung, die genaue Anleitung findest Du unter www.xbox.com/de-DE/support/drm/. Bei der PlayStation 3 werden die kostenpflichtigen Downloads komplett über den PSN-Account organisiert: Für diesen Account lassen sich auch mehrere PS3-Konsolen registrieren (unter Konto-Verwaltung, Systemaktivierung). Ab System-Software 3.15 ist auch ein Datentransfer per LAN-Kabel möglich, klickt 'System-Einstellungen' und 'Datentransfer-Dienstprogramm'.

DR. M! GLOSSAR

JAILBREAK » Wer das iPhone-Entwicklerpaket von Apple nutzt und seine Anwendungen über den App Store verbreitet, ist einigen Restriktionen unterworfen. Eigensinnige Heimentwickler haben deshalb den 'Jailbreak' ersonnen, mit dem sich allerlei kostenlose Heimentwicklersoftware abseits vom App Store aufs iPhone bringen lässt. Mit speziellen Tools kann man dann auch AV-Kabel ohne Authentifizierungs-Chip kompatibel machen. Allerdings können dabei Fehlern auftreten, Anzeigen fehlen oder das Abspielen von Filmen wird regelmäßig unterbrochen.

KOMPONENTE » Über das Komponentenkabel unterstützt Apple bei neueren Modellen auch die Modi 480p und 576p: Ihr benötigt ein iPhone 3GS oder einen iPod touch der zweiten Generation. Beim 'alten' iPod touch sowie dem iPhone 3G erfolgt die Darstellung in 480i bzw. 576i.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:
Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de





Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

M! und Games Academy machen ein Spiel – Teil 4

Willkommen zur vierten Folge des XNA-Programmierkurses. Diesmal bringen wir dem Raumschiff das Schießen bei und wagen uns an die Gegner.

Schussrichtung

Diese wollen wir mithilfe des rechten Analogsticks bestimmen. Dazu verändern wir die letztes Mal eingefügte Variable *fPlayerRotation*, die bestimmt, in welche Richtung unsere Grafik dreht. Wir befinden uns immer noch in der 'Update Methode', dort fügen wir die Zeilen aus **Codekasten 1** ein: Sobald wir den rechten Stick bewegen und die Achsen X und Y nicht mehr null sind, errechnen wir mithilfe der Umkehrfunktion des Tangents den Winkel, mit dem wir unsere Player-Grafik rotieren.

Schießen

Wenn wir den rechten Analogstick bewegen, möchten wir ein Geschoss abfeuern, um die herannahenden Feinde zu eliminieren. Wir werden natürlich mehr als ein Projektil abschießen. Deshalb erstellen wir uns dafür ein Objekt, das es repräsentiert. Das passiert mit den Zeilen aus **Codekasten 2**, und zwar oberhalb der Zeile *public class Game1 : Microsoft.Xna.Framework.Game.*

Wie in **Codekasten 2** zu sehen, haben wir in unserer Objekt-Definition folgende Werte: die Grafik; die Startposition des abgefeuerten Geschosses; die Geschwindigkeit; die Rotation des Geschosses abhängig von der Drehung des Raumschiffes; eine Alive-Variable, mit der wir festlegen, ob das Geschoss noch aktiv ist oder schon zerstört wurde beziehungsweise gar außerhalb des Bildschirmes ist. Anschließend definieren wir eine Liste, in welche wir jeden neu generierten Schuss hineinladen. Dafür notieren wir unterhalb der Zeile *float fPlayerRotation;* die Zeile *List<Shot> lShots;* – somit deklarieren wir eine Liste vom Objekt Shots mit dem Namen lShots. Um sie verwenden zu können, müssen wir sie noch aktivieren. In der 'Initialize Methode' schreiben wir dafür *lShots = new List<Shot>();*.

Nun befassen wir uns mit dem Einbau der Schüsse. Da wir diese mit dem rechten Stick abfeuern, schreiben wir den **Codekasten 3** unterhalb an der Stelle, an der wir die Player Rotation berechnen. Als Erstes erstellen wir ein neues Objekt vom Typ 'Schuss'. Danach laden wir die Textur *t2DShot*, die Ihr zuvor selbst mit Euren erworbenen Kenntnissen initialisiert und deklariert habt.

Für den Schuss verwenden wir die 'Rocket Grafik'. In den nächsten zwei Zeilen wird die Position der Rakete zugewiesen. Ihre Rotation basiert auf der Drehung, die das Raumschiff zu diesem Zeitpunkt vollführt.

SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen will, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen:

Tools: Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt Ihr Euch auf http://creators.xna.com herunterladen.

Stand der Dinge: Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet Ihr auf der Homepage www.games-academy.de

Ratgeber: Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt Ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: alfred.bigler@serafan.ch.

Gegner

Für die Feinde legen wir ebenfalls ein eigenes Objekt an. Diesen **Codekasten 4** schreiben wir oberhalb des Geschoss-Objekts.

Wie bei Letzterem sind alle Werte in der Liste identisch, mit der einen Ausnahme: Der Gegner erhält die zusätzliche Variable *iLife* für die Lebensanzeige.

2
```
public class Shot
    {
        public Texture2D     t2dShot;
        public Vector2       vAnfangsPosition;
        public Vector2       vVelocity;
        public float         fAbschussRotation;
        public bool          bAlive;
    }
```

4
```
public class Enemy
    {
        public Texture2D t2dEnemy;
        public int iLive;
        public bool bAlive;
        public Vector2 vPosition;
        public Vector2 vVelocity;
        float fRotation;
    }
```

1
```
if ((GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Right.X != 0.0f) |
        (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Right.Y != 0.0f))
    {
        fPlayerRotation =
        (float)Math.Atan2(GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Right.X,
        GamePad.GetState(PlayerIndex.One).ThumbSticks.Right.Y);
    }
```

3
```
Shot sShot = new Shot();
    sShot.bAlive = true;
    sShot.t2dShot = t2DShot;
    sShot.vAnfangsPosition = new Vector2(iPlayerPositionX, iPlayerPositionY);
    sShot.fAbschlussRotation = fPlayerRotation;
    sShot.vVelocity = new Vector2(
        (float)Math.Cos(fPlayerRotation - 1.5f),
        (float)Math.Sin(fPlayerRotation - 1.5f)) * 10.0f;
    lShots.Add(sShot);
```


ALFRED BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.



Jahresrückblick 2009

M! Games lässt zwölf Monate Revue passieren: Software-Trends, neue Hardware, die besten Spiele.

2009 traf die Wirtschaftsflaute auch die Spielebranche und einige Softwarehäuser mussten ihre Pforten schließen (Seite 98). Mehr Grund zur Freude haben unterdessen die Kunden: Gesenkte Konsolenpreise, günstige Importe aus England (ab Seite 42), innovative Independent Games zum Herunterladen und neue Plattformen für mobiles Spielen (Seite 97) sorgen für nie dagewesene Vielfalt.

Dieser Weiterentwicklung des Marktes schließen wir uns an. Es ist nun schon ein gutes Jahr her, dass sich die MAN!AC-Redaktion im Rahmen ihres 15-jährigen Bestehens zu einem wichtigen Schritt entschloss: Aus MAN!AC wurde M! Games. Auch weiterhin konzentrieren wir uns im Heft auf unabhängige Spieletests und tiefgründige Reportagen. Günstige Download-Titel, einsteigerfreundliche Familienspiele sowie das zunehmend populäre iPhone und der iPod touch sind mittlerweile ergänzende Eckpfeiler jeder Ausgabe. Trends wie Musikspiele und das Revival der Prügelspiele feierten wir im letzten Jahr mit exklusiven Specials voll wissenswerter Fakten.

Tagesaktuelle News, Trailer sowie Text- und Videoblogs findet Ihr hingegen unter www.maniac.de. Dort diskutieren wir mit Euch über Themen rund um unser aller Lieblingshobby.

Für komfortablen Lesespaß sorgt indes das edle Hochglanzpapier der M!, vor allem das exklusive Coverdesign für Abonnenten mit Sammelleidenschaft erfreut sich großer Beliebtheit. Ohne verkaufsfördernde Kiosktexte kommen die aufwändigen Artworks aktueller Spielehighlights einfach besser zur Geltung (siehe Kasten unten), bestätigen uns zahlreiche Leserzuschriften.

Wenn der Bayerische Landtag wieder einmal zockt oder Medienkritiker zürnen, sind wir für Euch vor Ort und erstatten Bericht. Gleichzeitig schauen wir weiterhin der Industrie auf die Finger und verraten Euch, welche Sammler-Editionen zu heiß erwarteten Games erscheinen und welche Schnittauflagen in der deutschen Version zu erwarten sind.

Auch für das kommende Jahr hat sich das Team der M! Games jede Menge vorgenommen, denn die Welt der Videospiele wächst weiter: 2010 wird ein bewegendes Jahr, im wahrsten Sinne des Wortes. Nach Wii MotionPlus werfen Sony und Microsoft ihre Interpretationen von Bewegungssteuerung auf den Markt (S. 97) – wir sind gespannt auf die neuen Konzepte. Blickt mit uns weiterhin über den Tellerrand, wenn wir Monat für Monat ausgewählte Reportagen, Interviews und Themen rund um Familienspiele sowie exotische Import-Ware aus Fernost präsentieren.

Lasst mit uns ein ereignisreiches Videospieljahr Revue passieren. Wir rekapitulieren auf den folgenden Seiten die wichtigsten Trends und küren die 25 besten Spiele des Jahres 2009. Dabei wünschen wir gute Unterhaltung!

Exklusiv » M! Games Abo-Cover 2009







Software-Trends



Zum Jahresende hin kamen sie, die großen Kracher. "Modern Warfare 2" stürmte unter heftigem Marketing-Sperrfeuer die Charts, "Assassin's Creed II" überkletterte die kühnsten Spielspaß-Erwartungen und Mario sprang mit "New Super Mario Bros. Wii" in hohem Bogen aus dem 2D-Grab. Wichtige Marken, gigantische Umsätze, viel Spielspaß. Dass Letzterer aber nicht mit PR-Tamtam einhergehen muss, bewiesen die 'Games aus der Garage': Wir widmeten den sogenannten Indiegames nicht nur eine große Reportage, sondern stellen in jeder Ausgabe ein neues Indie-Entwickler-Team vor. Kleine Spiele für kleines Geld gehören zu den Gewinnern des Jahres - sie lauern auf jeder Konsole auf ihre Käufer, mal heißen sie WiiWare-Titel und DSi-Spiele, mal Minis (PSP), mal schlicht Indiegames (Xbox 360).

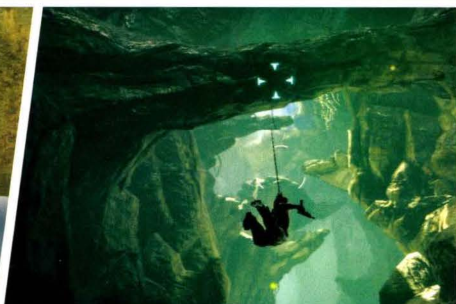
Ebenfalls im Trend liegen herunterladbare Inhalte: Die wenigsten sind kostenlos, manche erscheinen paradoxerweise schon zeitgleich zum Release eines Spiels ("Dragon Age: Origins"). Auch in Deutschland mittlerweile an der Tagesordnung sind teure Sammler-Editionen, denen Download-Codes für Zusatzinhalte beiliegen, sowie Vorbestell-Aktionen, bei denen nur der Kunde des Ladens XY eine goldene Rüstung als Zusatz-Item erhält. Die Vorteile für die Hersteller: Liebhaber eines Spiels werden mehrfach zur Kasse gebeten. Zudem verdient der Publisher auch an Kunden, die sich ein Spiel nur gebraucht kaufen, jedoch nicht auf eine kostenpflichtige Nebenmission verzichten können.

Zum Glück für alle Sony-Kunden hat es der PlayStation-Konzern im Spätsommer endlich geschafft, die PSN-Guthabenkarten nach Deutschland zu bringen - jetzt können auch Spieler ohne Kreditkarte online shoppen.

Zahlreiche Spielideen des Jahres 2009 waren alles andere als neu - das ging mal in die Hose ("The King of Fighters XII") und mal voll auf ("Street Fighter IV"). Weniger Spiel, dafür mehr tägliches Leben brachten die Casual Games auf den Schirm. Vor allem auf den Doppelschirm: Nintendos Handheld ächzt unter einer Lawine von Wissens- und Sprachtrainern, Fahrschulprogrammen und Kochkursen. Auch der allgegenwärtige Social-Networking-Trend infizierte unsere Konsolen: Facebook- und Twitter-Einbindung wurden von Nintendo (Bild 1) und Microsoft (Bild 2) auf der E3 groß vorgestellt - mittlerweile sind DS und Xbox 360 voll vernetzt.



Nette Idee, aber zu teuer: Klamotten und Accessoires für Xbox-Live-Avatare gibt es zu einigen wichtigen Spielen.



Polygon-Verjüngungskur gelungen - mit ordentlichem Erfolg: "Bionic Commando" war eines von zahlreichen HD-Remakes des Jahres 2009.



Macht mächtig Laune trotz der schlichten Optik: Xbox-360-Indiegame "Miner Dig Deep" - aktuell zum kleinen Preis von nur 1 Euro zu haben.



Der Meister der kostenpflichtigen Download-Add-ons: Fünf "Fallout 3"-Pakete erweitern das Abenteuer beträchtlich.



TOP-25

UFC 2009 Undisputed (PS3/360)



Anspruchsvolle und technisch exzellente Kampfsportsimulation.

Halo Wars (360)



Einsteigerfreundlicher Strategieausflug in den "Halo"-Kosmos.

Left 4 Dead 2 (360)



Aufgepeppt mit Gewalt und Inhalt: bester Koop-Shooter des Jahres.

Muramasa (Wii)



Der wohl schönste Titel des Jahres - es geht auch ohne HD-Grafik.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (PSP/DS)



Der Beweis: Große Verbrechen gehen auch im kleinen Mobilformat.

Chrono Trigger (DS)



Eines der besten Rollenspiele - aufgepeppt endlich in Deutschland.

Need for Speed SHIFT (PS3/360)



Weg mit Tuning und Babes, her mit (richtig starkem) Rennsport.

Dragon Age: Origins (PS3/360)



Technisch keine RPG-Glanzleistung, erzählerisch aber einfach umwerfend.

TOP-25

Dead Space Extraction (Wii)



Wegweisender Lightgun-Shooter mit brachialer Technik und fiesen Monstern.

DJ Hero (PS2/PS3/360/Wii)



Die Mischpult-Gaudi beweist: Musikspiele klappen auch ohne Gitarren und Drums.

Borderlands (PS3/360)



Endzeit-RPG-Ballerspiel mit wahnwitzigem Item-Sammeln wie in "Diablo".

Scribblenauts (DS)



Trotz schwacher Steuerung ein Fest für die Fantasie und Kreativität des Spielers.

Guitar Hero: Metallica (PS2/PS3/360/Wii)



Ein Traum für Metal-Fans dank hervorragend spielbarer, fordernder Lieder.

Killzone 2 (PS3)



Fette Grafik, nervenaufreibende Schlachten und die beste KI des Jahres.

Street Fighter IV (PS3/360)



Das anspruchsvolle Prügel-Update löste 2009 einen Run auf Arcade-Sticks aus.



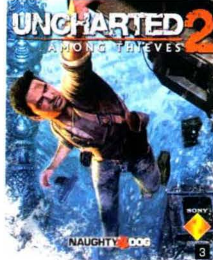














Spielen in Deutschland



Die Bluttat von Winnenden im März offenbarte: Videospiele als Sündenbock treten in den Hintergrund, in Politik und Medien werden simple Wirkungszusammenhänge zunehmend abgestritten und auf die Stärkung der Medienkompetenz verwiesen. Dennoch gehen wenige Monate vor der Bundestagswahl insbesondere die Innenminister auf die Barrikaden: Geschlossen stellen sie die Spielebranche auf eine Stufe mit Kinderschändern und Drogendealern. Die Bürgermeister von Stuttgart, Nürnberg und Karlsruhe verweigern indes dem E-Sport-Veranstalter Turtle Entertainment die Genehmigung für die jährliche 'Intel Friday Night Games'. Daraufhin gründen sich die Interessensverbände "Gamers against Rejection" und der VDVC ("Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler"). Mittlerweile wehren sich Zocker und demonstrieren in ausgewählten Städten. Eine Vorreiterrolle der anderen Art übernimmt Sony: Sammler freuen sich über Wendecover ohne USK-Siegel (Bild 3), welche seit Juni in neuer Größe auf den Packungen prangen.



Fakten, Zahlen, Diagramme

Indiziert 2009

Neben aktuellen Titeln ohne USK-Freigabe landeten in diesem Jahr auch einige Oldies auf dem Index jugendgefährdender Titel. Dabei handelt es sich um ausländische Versionen, die hierzulande entweder nicht oder als geschnittene Variante erhältlich sind.

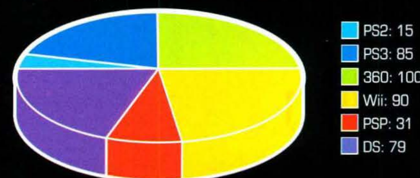
50 Cent: Blood on the Sand	PS3/360
Afro Samurai	PS3/360
Beat Down: Fists of Vengeance	Xbox
Brothers in Arms: Hell's Highway*	PS3/360
Call of Duty – World at War*	PS3/360
Call of Duty 4: Modern Warfare*	PS3/360
Call of Duty: Modern Warfare 2*	PS3/360
Condemned 2: Bloodshot	PS3/360
Dark Sector	PS3/360
Dead Rising: Chop Till You Drop	Wii
F.E.A.R. 2: Project Origin*	PS3/360
Fallout 3*	PS3/360
Gears of War 2	PS3/360
Grand Theft Auto: San Andreas*	PS2/Xbox
Left 4 Dead*	360
Left 4 Dead 2*	360
Manhunt 2	PS2/Wii/PSP
Mercenaries 2: World in Flames*	PS3/360
Ninja Gaiden II	360
Prototype	PS3/360
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*	PS2/Xbox
Red Faction 2	PS2
Red Faction Guerrilla*	PS3/360
Saints Row 2*	PS3/360
Shellshock 2: Blood Trails	PS3/360
Soldier of Fortune: Payback	360
State of Emergency 2	PS2/Xbox
The Bourne Conspiracy*	PS3/360
The House of the Dead: Overkill	Wii
The Sopranos: Road to Respect	PS2/Xbox
Wanted: Weapons of Fate*	PS3/360
Wolfenstein	PS3/360
X-Men Origins: Wolverine	PS3/360

*deutsche Version erhältlich

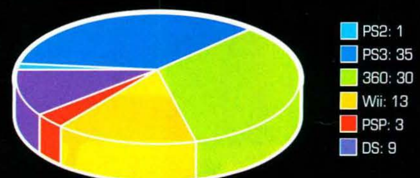
Das Spielejahr in Zahlen

Im vergangenen Jahr testeten wir mit 400 Titeln mehr Spiele als noch 2008. Jeder vierte Titel entfällt allein auf die Xbox 360, die meisten M! Awards verbucht jedoch die PS3.

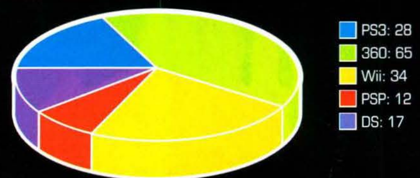
Getestete Spiele (ohne Downloads): 400



M!-Hit-Awards



Getestete Downloadspiele: 156



Technik, die bewegt

2009 wäre die Zeit reif gewesen für die Ankündigung von neuen Heimkonsolen. Doch auf der E3-Messe, dem bevorzugten Ort für solche Enthüllungen, stärkten Sony, Microsoft und Nintendo ihre aktuelle Hardware-Generation. Big N präsentierte einen Pulsmesser, der 2010 u.a. bei Fitness-Spielen für einen besseren Trainingserfolg sorgen soll; Wii MotionPlus, das Zusatzgerät für eine feinere Bewegungserkennung (Bild 5), startete zusammen mit "Wii Sports Resort" fulminant – und leidet seitdem an Unterstützungsmangel anderer Hersteller. Microsoft überraschte Messebesucher mit Project Natal (Bild 4), das den Spielkontrolle-durch-Gesten-Gedanken konsequent zu Ende führt und auf jegliche Steuerhilfen verzichtet. Ende 2010 vermisst ein Sensor-Konglomerat Euren Körper so detailliert, dass virtuelle Figuren sogar Eure Mimik erkennen sollen – zweifelsohne die aufregendste Technik-Vision. Sony wollte da nicht zurückstehen und kündigte den Motion Controller an (Bild 6), der im Gegensatz zu Natal auf zusätzliche Steuergeräte setzt. Im März 2010 turnen PS3-Gamer im Wohnzimmer herum und verschießen per Leuchtkugel-Controller Pfeile auf Gegner, schwingen Schwert und Schild und öffnen wie Wii-Spieler wortwörtlich im Handumdrehen Türschlösser – millimetergenau, wie Sony verspricht.

Preissenkungen aller drei Heimkonsolen entfachten die durch Wirtschaftsflaute abgekühlte Kauflust neu: Vor allem Sonys PS3-Update "Slim" (Bild 7) fand großen Anklang – zumal es mit erschwinglichen 299 Euro nun offenbar massentauglich ist. Microsoft straffte seine Xbox-360-Modellpalette und entsorgte die "Pro"-Mittelklasse: Aktuell stehen die "Arcade"- (179 Euro, ohne Festplatte) und die "Elite"-Variante (229 Euro, 120-GB-Festplatte) zur Wahl. Dank Platinen-Revision scheint der gefürchtete Xbox-360-Tod "Ring of Death" (ROD) nun endlich unter Kontrolle. Nintendo verkauft die Wii-Konsole derweil für 199 Euro.

Die mobile Spielwelt erweitern Nintendo und Sony um jeweils ein Modell: Der DSi (Bild 9) verzichtet auf die GBA-Kompatibilität und bietet als Ausgleich Zugriff auf den Online-Marktplatz – dort warten kleine Spiele zum kleinen Preis, oftmals von Indie-Entwicklern programmiert. Die PSPgo (Bild 10) verschreibt sich gar komplett der Download-Philosophie und schickt das UMD-Laufwerk in Rente. Spiele werden online gekauft und auf den Memory Stick geladen – die digitale Vertriebskette ist damit komplett, das Interesse der Gamer dagegen gering.

2009 gab auch den Startschuss zu 'echtem' 3D-Gaming: Im Windschatten des 3D-Kinoerfolgs (u.a. "Oben", "Final Destination 4" und "Avatar") warben zwei Spiele mit einer zusätzlichen Dimension. Sowohl "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao" als auch "Avatar – Das Spiel" bieten per 3D-TV und mit Spezialbrille auf der Nase (Bild 8) spektakuläre visuelle Erlebnisse. Dumm nur, dass die benötigten Hightech-Fernseher hierzulande erst Ende 2010 starten.

4





5







6



7



9



10





8

TOP-25

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser (DS)



Gewitztes Weltendesign trifft auf echte Schenkelklopfer – RPG mit Spaßgarantie.

Colin McRae DiRT 2 (PS3/360)



Offroad wird cool: mit Top-Technik und tollen Diszplinen zum Querfeldein-Spaß.

Resident Evil 5 (PS3/360)



Action statt Grusel, exzellenter Koop-Modus und viele Boni.

Batman: Arkham Asylum (PS3/360)



Überraschend hochkarätige Comic-Umsetzung, die ihrem Vorbild alle Ehre macht.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)



Konsequent verbessertes Action-Abenteuer, das alle DS-Funktionen ausreizt.

Uncharted 2: Among Thieves (PS3)



Audiovisuell bombastisches Abenteuer mit Blockbuster-Flair und toller Spielbarkeit.

Trials HD (360)



Genialer Motocross-Geschicklichkeitstest mit perfekter Lernkurve und viel Umfang.

TOP-25

New Super Mario Bros. Wii (Wii)



Obwohl es Nintendo nicht gelang, die perfekte Spielbarkeit des Solo-Abenteuers in den (zu chaotischen und von Mini-Verzögerungen geplagten) Mehrspieler-Modus zu übertragen, küren wir des Klempners neues 2D-Jump'n'Run zu einem der besten Titel des Jahres. Warum? Weil dank komfortabler Ingame-Hilfe und Unmengen von freispielbaren Tipps auch Neulinge und Faulpelze etwas für ihr Geld bekommen! Weil uns das Leveldesign der wilden Geschicklichkeitsparcours ein ums andere Mal überrascht hat! Weil die Liebe zum Detail hinter jedem Fragezeichenblock lauert! Weil die Suche nach den versteckten Sternenmünzen so unglaublich motivierend ist! Weil schon ab der Welt 3 der Schwierigkeitsgrad angenehm fordernd ist! Weil die Genauigkeit der Steuerung nicht zu toppen ist! Weil... oh, kein Platz mehr.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3/360)



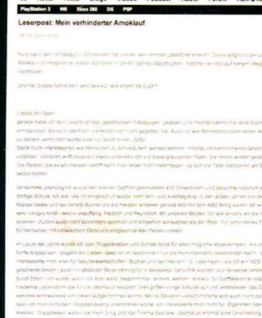
Nerviger Blutfilter und lineare Schlauchlevels hin, lästige "Dieses Spiel ist ungeschnitten (...oder doch nicht)"-Debatte her – wenn Ihr beim Spielen von Infinity Wards Ego-Shooter das peinliche Patrioten-Pathos ausblenden könnt, erhaltet Ihr unterm Strich das beste Ballerpaket des Jahres. Die Solokampagne ist sensationell inszeniert und peitscht Euch durch hochaufgelöste Schlachtengemälde voller Gewalt, Geschrei und gescripteter Events. Daneben sorgen die knackigen Spec-Ops-Missionen für spielerische Abwechslung. Der rundum verbesserte Mehrspieler-Part schließlich motiviert Gelegenheitssoldaten wie Profi-Krieger mit vielen kleinen Belohnungen über Monate hinweg und zeigt allen anderen Online-Shootern eine lange Nase. Mission accomplished!

Assassin's Creed II (PS3/360)



Der erste Platz geht an Ubisofts Fortsetzung der Assassinen-Saga. Nach dem monotonen Erstling beeindruckt Teil 2 bis zum Abspann mit immer neuen Spielideen, einem famosen Soundtrack sowie Verbesserungen in allen Punkten. Nach einem langatmigen Einstieg ins Spiel erkundet der Protagonist Ezio Auditore da Firenze mehrere Städte zur Zeit der italienischen Renaissance und erledigt zahlreiche Nebenaufträge parallel zur spannend erzählten Geschichte. Intelligente Rätsel und detaillierte Hintergrundinformationen zu Architektur, Politik und Geschichte verleihen "Assassin's Creed II" eine erwachsene Note, exklusive Spielabschnitte ließen viele Fans zu den beiden Sammlereditionen "Black" und "White" greifen.



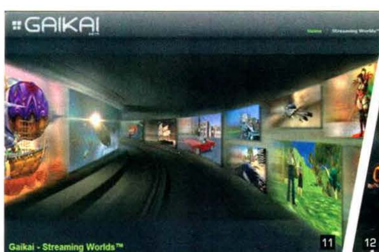


www.maniac.de

50.000 maniac.de-Besucher lasen den Blogeintrag "Mein verhinderter Amoklauf" (www.maniac.de/amoklauf). Anschließend haben sie über den Inhalt gesprochen, den Blog verlinkt oder den Text in Foren gepostet. Kurzum, dieser Leserbrief, den wir aufgrund der Länge und des aktuellen Bezugs bewusst online veröffentlichten, zog große Aufmerksamkeit auf und unzählige Leseranfragen nach sich – von Betroffenen, von Pädagogen, von engagierten Videospiel-Fans.

Wer sich tagesaktuell über die Welt der Spiele informieren, Trailer in HD genießen oder kritische Blogs der Redakteure lesen möchte, ist hier goldrichtig. Hitzige Diskussionen gibt es inklusive – die finden im neuen Forum statt oder gleich in den Kommentaren zu den Artikeln. Wer gar nicht genug bekommen kann, erhält dank Live-Twitter aus der Redaktion (twitter.com/maniaconline) und Facebook-Gruppe 'M! Games & MANIAC.de' die Vollbedienung – ganz zu schweigen vom wöchentlichen Podcast: Seit nunmehr 43 Ausgaben sprechen der rasende M!-Cast-Zampano Ulrich und sein kluger Co-Pilot Philip über Themen, die die Zockerwelt bewegen. Schließlich findet Ihr auf maniac.de aktuelle und ausführliche Spieletests – gerade bei indizierungsgefährdeten Games ein Segen!





11



12









Das Firmenkarussell dreht sich

Das Jahr der Schließungen und Fusionen: Nach drei Software-Flops vergeht den Schweden von GRIN das Grinsen, Traditionshaus Midway verkauft die lukrativen "Mortal Kombat"-Rechte an Warner und die deutschen Ascaron schließen ihre Pforten. Im stillen Kämmerlein nach Beinahe-Pleiten werkeln 3D Realms ("Duke Nukem") und das ehemalige deutsche Vorzeigestudio Factor 5 ("Rogue Squadron"), das seine US-Niederlassung schließen musste. Sparzwang auch bei Electronic Arts: 1.500 Stellen sind gestrichen, darunter die "Saboteur"-Macher Pandemic. Crytek schluckt dagegen Free Radical und etabliert damit seine erste englische Niederlassung, Eidos wird derweil unter Square Enix neu formiert. Hochzeitsglocken läuten bei Zenimax ("Fallout 3") und dem "Doom"-Studio id Software. Mit OnLive (Bild 12) und Gaikai (Bild 11) versucht sich 2010 ein neues Geschäftsmodell: Cloud-Gaming – Spiele per Streaming.





M! GAMES

Die scorereichen SIEBEN

Es ist wieder soweit: Zwischen den neuesten Spielehighlights, vorweihnachtlichem Redaktionsstress und der Jagd nach dem nächsten High Score hat sich die Besatzung der M! Games unter Kapitän Oliver Schultes noch etwas Zeit genommen, um über ihre persönlichen Tops und Flops des Jahres 2009 zu resümieren und über sehnlich erwartete Ereignisse des kommenden Jahres zu philosophieren.

ULRICH STEPPBERGER

Musik des Jahres: "DJ Hero" – für 'normale' CDs hat man ja keine Zeit mehr...
Film des Jahres: Hangover
Spiel des Jahres: Miner Dig Deep (360) – Indie-Games können eben doch was
Buch des Jahres: Eoin Colver – And Another Thing... (Douglas Adams wäre stolz gewesen)
Was lag unterm Weihnachtsbaum? Ein neuer HD-TV (weil der alte den Geist aufgab)
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: die Levelkarte zu "Sonic 3D: Flickies' Island"
Freut sich 2010 auf: "Need for Speed" von Criterion
Bewegungssteuerung 2010 wird: maßlos gehypt, aber überwiegend Gimmick bleiben
Enttäuschung des Jahres: PSPgo – kein Upgrade-Angebot, kein Kaufanreiz
Überraschung des Jahres: 3D-Kino kann mit den richtigen Filmen Spaß machen
Magischer Moment des Jahres: M! Cast geht online und begeistert das Internet
Ereignis des Jahres: Winnenden (im negativen Sinn)





OLIVER SCHULTES

Musik des Jahres: Alice in Chains – Black Gives Way To Blue
Film des Jahres: Star Trek
Spiel des Jahres: Uncharted 2
Buch des Jahres: Stephen King – Under The Dome
Enttäuschung des Jahres: PlayStation Home – da passiert zu wenig
Überraschung des Jahres: Uncharted 2 – poliert wie ein japanisches Top-Produkt
Magischer Moment des Jahres: bei "Guitar Hero: Metallica" auf 'Expert' Noten fast wie mit meiner echten Gitarre zu spielen
Ereignis des Jahres: E3: mit neuem alten Konzept zurück zur Videospiel-Leitmesse
Was lag unterm Weihnachtsbaum? New Super Mario Bros. Wii – die Renaissance des 2D-Jump'n'Runs
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: NERD 2009 – Autokennzeichen für Freaks
Freut sich 2010 auf: den Durchbruch der 3D-TV-Technik
Bewegungssteuerung 2010 wird: ein bewegendes Ereignis

MATTHIAS SCHMID

Musik des Jahres: Caliban – Say Hello to Tragedy
Film des Jahres: Der Vorleser
Spiel des Jahres: Trials HD
Buch des Jahres: Lustiges Taschenbuch Collection – Die Krone der Magie
Enttäuschung des Jahres: "Uncharted 2" – die schönste Schlaftablette seit Langem
Überraschung des Jahres: "Ninja Blade" – macht mehr Spaß als Herr Hayabusa
Magischer Moment des Jahres: der zweite Favela-Level in "Modern Warfare 2"
Ereignis des Jahres: Inselhopping auf den Kykladen
Was lag unterm Weihnachtsbaum? Zwei Wochen Urlaub & ein iPod touch
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: das Titelthema zu "Dante's Inferno" (04/09) – tolles Spiel & viel gelernt
Freut sich 2010 auf: "Super Mario Galaxy 2" und ein online spielbares Remake des ersten "Power Stone"
Bewegungssteuerung 2010 wird: ...mein Spielerlebnis nicht groß bereichern



MICHAEL HERDE

Musik des Jahres: Coraline-Soundtrack
Film des Jahres: Coraline
Spiel des Jahres: Street Fighter IV
Buch des Jahres: Bastian Sick – Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod, Teil 4
Enttäuschung des Jahres: Wii MotionPlus – wo sind Spiele?
Überraschung des Jahres: "Assassin's Creed II" – so viel besser als Teil 1
Magischer Moment des Jahres: als der erste Focus Attack Dash Cancel in "Street Fighter IV" gelang
Ereignis des Jahres: Big Mac essend auf dem Roten Platz in Moskau stehen – Willkommen im 21. Jahrhundert!
Was lag unterm Weihnachtsbaum? Weihnachten? Humbug!
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: Speedrun – eine neue Welt entdeckt
Freut sich 2010 auf: "The Last Guardian" für PS3
Bewegungssteuerung 2010 wird: ein großer Medienrummel



PHILIP ULC

Musik des Jahres: Das quietschende Ab- und Anfahren des ICEs
Film des Jahres: Watchmen
Spiel des Jahres: Borderlands
Buch des Jahres: Günter Wallraff – Aus der schönen neuen Welt
Enttäuschung des Jahres: Ein unfertiges "Venetica"
Überraschung des Jahres: Ein Schwarzer wird US-Präsident
Magischer Moment des Jahres: Spontanaufnahme des ersten Podcasts mit Ulrich – ich war jung und brauchte die Anerkennung
Ereignis des Jahres: Uni-Freunde in Kalifornien treffen
Was lag unterm Weihnachtsbaum? Ein Koffer Zeit und eine Schachtel Muße
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: Extended über Lernspiele
Freut sich 2010 auf: "Red Dead Redemption"
Bewegungssteuerung 2010 wird: eine Menge Nicht-Spieler anlocken



OLIVER EHRLE

Musik des Jahres: Emergency Gate – Rewake
Film des Jahres: Ong Bak 2
Spiel des Jahres: Dragon Age: Origins
Buch des Jahres: Matt Fargo – Dirty Japanese
Enttäuschung des Jahres: "SOCOM Confrontation" mit mehr Bugs als Spielfunktionen
Überraschung des Jahres: "Battlefield 1943" – bin wieder voll süchtig
Magischer Moment des Jahres: "New Super Mario Bros. Wii" ohne Hänger durchgezockt
Ereignis des Jahres: MAN!AC-Urgestein Winnie Forster beim Kickboxen aufgemischt
Was lag unterm Weihnachtsbaum? "Call of Duty: Modern Warfare 2 Prestige Edition"
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: Operation Flashpoint – zu Besuch bei den Entwicklern
Freut sich 2010 auf: "M.A.G." für PS3
Bewegungssteuerung 2010 wird: den Teppich ruinieren



MAX WILDGRUBER

Musik des Jahres: Rammstein – Liebe ist für alle da
Film des Jahres: Watchmen
Spiel des Jahres: Mario & Luigi: Abenteuer Bowser
Buch des Jahres: C. Süß – Ich denke, also bin ich verwirrt
Enttäuschung des Jahres: Brütal Legend
Überraschung des Jahres: der kaputte Rückpro-TV läuft mitunter, wenn man ihn föhnt
Magischer Moment des Jahres: Interviews mit meinen Helden Tim Schafer, Bill Roper, G. Zeschuk & R. Muzyka
Ereignis des Jahres: dass ich meine Master-Arbeit über "Metal Gear Solid" schreiben darf
Was lag unterm Weihnachtsbaum? Ein Hochbett namens Tromsö
Artikel, der am meisten Spaß gemacht hat: "Dragon Age: Origins" wegen Testsessions mit meinem alten Kumpel Martin
Freut sich 2010 auf: die Fertigstellung der Master-Arbeit
Bewegungssteuerung 2010 wird: neue Erzählweisen bieten



Cross-Plattform-Gaming?

Ich bin begeisterter Online-Gamer und zocke fleißig "Modern Warfare 2". Außerdem arbeite ich in einer Firma mit über 7.000 Mitarbeitern, von denen sich einige ab und an zum Zocken im Netz treffen. Nun gibt es da leider verschiedene Gruppen, die ihre bevorzugten Konsolensysteme haben, aber auch untereinander befreundet sind und gerne mal mit der anderen Fraktion zocken würden. Im Klartext: Warum können Xbox-360- und PS3-Besitzer nicht miteinander spielen, Erfolge vergleichen und chatten? Das wäre doch für die Gamer eine echt feine Sache. (...)

Schon klar: Was für einen Nutzen sollten Sony oder Microsoft daraus ziehen? Obendrein würde es für die Entwickler einen Mehraufwand und somit auch Mehrkosten bedeuten, die Onlinefunktionen aufeinander abzugleichen.

Trotz allem würde es mich interessieren, wie andere Spieler über systemübergreifendes Online-Gaming denken. Wäre es technisch überhaupt machbar, und wenn ja, wie stehen die großen Hersteller dazu?

Claudio Goldmann

Wir halten es für äußerst unwahrscheinlich, dass plattformübergreifendes Spielen künftig möglich sein wird. Du hast das nämlich richtig erkannt: Wieso sollten das zwei Hersteller wollen, die um Marktanteile kämpfen? Wenn du mit Freunden gemeinsam spielen willst, dann kauf dir gefälligst auch die Geräte und am besten mehrere Versionen des Spiels – so könnte die wirtschaftliche Botschaft der beiden Firmen lauten.

Viel Ärger mit Downloads

Die Entwicklung einiger Download-Inhalte erscheint mir fragwürdig und ich habe das Gefühl, unfertige Spiele zu kaufen. Bestes Beispiel ist hier BioWares "Dragon Age: Origins". Das wäre eigentlich ein gutes Spiel, würde ich nicht von einem Questgeber im Spiel gebeten werden, mir einen kostenpflichtigen Inhalt herunterzuladen. Was soll das? Das ist Abzocke, da BioWare den DLC schon ins eigentliche Spiel integriert hat.

Ich habe generell nichts gegen DLCs, wenn sie z.B. ein halbes Jahr später erscheinen und im eigentlichen Spiel nicht erwähnt werden. Oder "Assassin's Creed II": Möchte man in der Spielstatistik 100% haben, muss man erstens die drei Bonusmissionen der Black Edition spielen und sich zweitens bei 'Uplay' für eine weitere Mission anmelden. Gut, die Missionen der Black Edition sind ein Vorbestellerbonus. Aber kann Ubisoft diese Missionen nicht einfach aus der Statistik lassen? Und was soll der Mist mit 'Uplay'? Schließlich sind sämtliche Missionen schon auf der Disc. Ich werde also gezwungen, mich bei 'Uplay' anzumelden, um diese eine Mission spielen zu können.

Was bin ich froh, dass ich Internet habe. Was machen Spieler ohne Online-Zugang? Nix! Die haben dann "Assassin's Creed II" zu 96,8% durchgespielt und das Gefühl, nicht alles gesehen und ein unfertiges Produkt gekauft zu haben. Tolle Videospiel-Entwicklung! Die Hersteller erziehen uns wie sie wollen: hin zum digitalen Vertriebsweg. Manchmal wünsche ich mir, ich hätte eine normale Spielkonsole ohne Internet-Zwang. Wenn diese Entwicklung weitergeht, spiele ich nur noch Retrospiele.

Peter Richter

Das Gebaren mancher Hersteller ist in der Tat nicht immer leicht zu verstehen. Zumindest gelingt es Electronic Arts bei "Dragon Age: Origins" auf diese Weise, auch an den Geldbeutel von Gebrauchtkäufern heranzukommen. Bauchschmerzen bekommen wir jedoch, wenn man etwas bezahlen soll, das man ohnehin schon besitzt.

Über den 'Uplay'-Hinweis in "Assassin's Creed II" haben auch wir uns gewundert. Bonus-Inhalte sind gut und schön, aber das Hauptspiel sollte nicht darunter leiden.

Ich schaue dank Eurer Multiplattform-Zeitschrift gerne mal über den Tellerrand und habe schon seit Längerem die PSPgo ins Visier genommen. Die gefällt mir, im Gegensatz zum vorigen Modell, das mir zu groß und klobig ist, richtig gut. Ich

Zockerbude des Monats

Mark Albrecht liebt Horror – ob Spiel oder Film. Passend zum Titelthema dieser Ausgabe hat er sich damit den Platz in der Zockerbude des Monats verdient.



Mark Albrecht zählt 30 Lenze, lebt im baden-württembergischen Karlsruhe und ist seit mehr als 20 Jahren begeisterter Videospieler. Um der Vielfalt an Spielen Herr zu werden, bandelte er vor fünf Jahren mit seiner jetzigen Freundin Sabrina an, die sich seitdem mit Handheld-Spielen befasst, während Mark auf stationären Konsolen daddelt. In ihrem kleinen Zockerhaushalt sammeln die beiden neben Spielen auch Filme, vorzugsweise aus dem Horrorgenre. Dabei gibt sich Mark ganz 'retro' und favorisiert Vincent Price und die Schauerwerke aus den englischen Hammer-Studios der 50er-Jahre. Auch im Spielesektor steht Survival-Horror bei Mark ganz oben: Neben unzähligen "Resident Evil"- respektive "Biohazard"-Versionen aus der ganzen Welt sammelt der Gruselspezialist Spielesoundtracks. Zu seiner Vorliebe für elektronische Finstermusik passt Marks Auswahl an erlesenen Soundtracks: Neben regulär erhältlichen, teils importierten "Silent Hill"-CDs finden sich dort Exoten wie die Musik zu Squares PSone-RPG "Parasite Eve" – nach 15 Jahren als leidenschaftlicher Spieleimporteur kennt man sich eben aus.











Neben jeder Menge unheimlicher Spiele und Soundtracks fällt ein Regal mit bonbonbunten Accessoires auf. Klar: Das gehört Marks Freundin!

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine DigiCam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

habe von tollen Sachen gelesen wie internem Speicher, integrierter Kamera und schärferer Grafik durch den kleineren Bildschirm. Und alle PSP-UMDs wird es als Download für die PSPgo geben. Da dachte ich: "Super – dann warte ich noch auf dieses Hardware-Update und hole mir dann 'Crisis Core: FF VII' und 'Dissidia' als Download." Auch "Castlevania" und "Mega Man" sind mir wieder eingefallen – da gab's doch auch mal UMDs.

Auch bezahlen wird einfacher dank der Prepaid-Karten. Denn eine Kreditkarte habe ich nicht. Doch wo sind die besagten Spiele? Dass ältere Titel nicht – was mir erst im Nachhinein bewusst wurde – sofort erscheinen, sehe ich noch ein, aber Knallertitel wie "Crisis Core" oder "Dissidia" sollten doch zur Verfügung stehen, oder sehe ich das falsch?

Mittlerweile habe ich gelesen, dass 'neue' Spiele sowohl als UMD als auch als Download erscheinen, aber "Dissidia" ist doch nicht alt? Will Sony mich veräppeln? Es gibt ja nun wirklich nur eine Handvoll Titel, die mich für PSP begeistern, aber bei dem Tempo, mit dem Spiele wöchentlich in Sonys Downloadportal erscheinen, kann ich mich wohl auf eine sehr lange Wartezeit einstellen.

Was empfehlt Ihr mir? Alte PSP kaufen oder abwarten? Geht dann mit der Zeit eventuell auch noch der Preis weiter runter?

Michael

Sonys deutsche Downloadpolitik und der damit verbundene PSN-Store ist ebenso rätselhaft wie das Angebot mager. Spiele, die seit Erscheinen der PSPgo auf den Markt kamen, werden immerhin auf beiden Vertriebswegen angeboten. Es ist durchaus anzunehmen, dass die PSPgo mit der Zeit günstiger wird, denn besonders erfolgreich ist sie bislang nicht – inoffizielle Preissenkungen in England von bis zu 70 Pfund seit Release sprechen Bände. Ob Du bis dahin allerdings die gewünschten Spiele findest, ist fraglich.

› Ich schreibe Euch, weil sich bei mir jüngst die Ereignisse überschlagen haben. Ich bin Konsolenspieler seit dem Super Nintendo, unter anderem Besitzer einer Xbox 360 und spiele auch online – Fluch und Segen, wie ich mittlerweile festellen muss.

Aktuell geht es mir um "Borderlands" und den frisch erschienenen Download "Zombie Insel des Dr. Ned". Direkt zum Verkaufstart erwarb ich das Spiel bei einem Fachhändler. Dieser riet mir eindringlich zur Uncut-Version aus dem europäischen Ausland. Gut: gleicher Preis, mehr drin, der erste Download-Inhalt ist auch schon angekündigt (Zombies und so) – gekauft! Das führt direkt zu meiner ersten Frage: Ist der Unterschied so eklatant, dass der Kauf der PEGI-Version ratsam ist?

Weiter im Text. Das Spiel hat mich binnen kürzester Zeit gefesselt – endlich ist nun der DLC verfügbar. Also bin ich vor dem Download noch schnell ins Netz, um mir die Erfolge anzuschauen. Zum Glück stolperte ich in einem Forum über einen Thread zur Inkompatibilität der Versionen. Das erinnerte mich an den VS-Modus von "Resident Evil 5" – glücklicherweise war das kein spielstarker Inhalt, auf den deutsche Gamer verzichten mussten.

Dafür habe ich nun "Borderlands" und da verweigert man uns Nicht-USKlern gleich das große Add-on mit allem Drum und Dran. Also auf zum Händler – fest überzeugt, die USK-Version zu kaufen und des Problems Herr zu werden. Um nicht überstürzt zu handeln, fragte ich vorher in meinem Bekanntenkreis nach, wie es sich mit der USK-18-Version verhält – denn einige meiner Freunde spielten den DLC bereits.

Ich sah Licht am Ende des Tunnels, als nur einen Tag später ein Kumpel an meiner Konsole stand und mir einen funktionsfähigen Download versprach. Kein Thema – man müsse nur wissen, wie. Schließlich hat er auch einen österreichischen Account, die Lizenz zum Spielen. Luftsprung!

Der Rauch hat sich verzogen, Bits und Bytes sind auf meine Platte gewandert, aber das Gefühl von Zufriedenheit will sich nicht einstellen. Kurz die Insel besucht, aber nichts freigespielt. Denn vorher würde ich gerne noch einiges wissen: Wie verhält es sich mit Downloads aus dem europäischen Ausland auf meiner Konsole, sind diese bedenklich? Ich habe dafür bezahlt und in Zeiten der EU... trotzdem bin ich mir nicht sicher. Sollte ich die Inhalte wieder löschen, mir die USK-Version zulegen und lediglich deutsche Marktplatzinhalte verwenden? Und wenn ich das tue, habe ich dann zwei Spielverläufe von "Borderlands" in meinem Profil?

Muss ich zukünftig darauf achten, nur USK-Spiele zu kaufen, da mir sonst sämtliche Zusatzinhalte verwehrt bleiben? Wenn ich mir einen zweiten Account erstelle, natürlich im nahen EU-Ausland, kann ich dann diesen Marktplatz samt seiner Inhalte bedenkenlos nutzen? Ich möchte lediglich ein möglichst unverfälschtes, vollständiges Spielerlebnis, sämtliche Zusatzinhalte und nicht ständig neidisch zu meinen internationalen Mitspielern blicken. Wie kann ich das bewerkstelligen, ohne auf viele Füße zu treten?

Es fällt mir zunehmend schwerer, Erwachsenenspiele zu kaufen, da ich nie weiß, wie viel in der USK-Version dem Rotstift zum Opfer gefallen ist und ob ich sämtliche DLCs auf dem Marktplatz finden werde. Daher begrüße ich sehr, wie Ihr in der letzten Ausgabe auf geschnittene Inhalte eingeht. Das verschafft mir mehr Klarheit darüber, wofür ich mein Geld tatsächlich ausgeben würde. Denn als deutscher Kunde komme ich mir schon seit einiger Zeit verloren vor...

Michael

Die Schnitte halten sich bei "Borderlands" in Grenzen: Fehlende Kopfplatzer und zynische Sprüche fallen nicht nennenswert auf, zudem ist die USK-Version kompatibel mit der PEGI-Variante – zumindest wenn Du online spielen möchtest.

Was Deine anderen Fragen betrifft: Ab Seite 42 findest Du einen ausführlichen Bericht rund ums Importieren, Download-Inhalte-Kaufen und internationale Zocken.

Zensur und heiße Eisen

› Eigentlich wollte ich Euch einen ellenlangen Brief schreiben und mich über Eure kontroverse Diskussion zum Thema 'Flughafenmassaker' (Anm. d. Red.: Spielszene aus "Modern Warfare 2") auslassen. Nun lasse ich es lieber, da ich das Thema schon ausführlich mit meiner Liebsten besprochen habe und wir zum einhelligen Schluss gekommen sind, dass so etwas einfach nur abscheulich ist und wir uns daher dem Kollegen Ulrich anschließen: Wenn schon Zensur, dann lieber gleich die ganze Szene rausschneiden. Ich bin ohnehin kein Freund von Kriegsspielen, da ich finde, dass sie Kriege verharmlosen, wenn nicht gar beschönigen. (...)

Zudem möchte ich Euch für Eure guten Interviews danken. Das mit Minoru Kidooka war wirklich überaus erfrischend und informativ (ich hatte mich auch schon lange darauf gefreut). Umso überraschter war ich über Herrn Cox, der, wie mir schien, versuchte, auf Eiern über ein gespanntes Seil zu balancieren. Einem Belmont wäre bei so viel Diplomatie bestimmt die Peitsche ausgerutscht.

Kurzum: Es ist eine große Freude, dass Ihr heiße Eisen anfasst und zur kontroversen Diskussion einladet, die Augen offen haltet und dabei echt interessante Beiträge bringt. Ich kenne wirklich nichts Vergleichbares und ziehe meinen Hut.

Jo

BITTE SCHREIBT AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

Update: Im Import-Newsticker der letzten Ausgabe haben wir Euch verraten, dass Namco-Bandai den Titel "Ridge Racer Accelerated" schützen ließ, das System war jedoch noch nicht bekannt. Jetzt wissen wir's: Apples iPhone und iPod touch werden mit dem Rennspiel beglückt.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

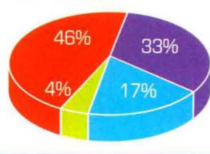
Der DSi XL ist nun in Japan erhältlich – kaufst Du Dir das Handheld, wenn es in Deutschland erscheint?

A Unbedingt, das große Display und die Farben sind der Hit.

B Ich habe noch keinen DS, deshalb ja.

C Nö, bin mit DS/Lite/DSi zufrieden.

D Nein, der DS war mir immer schon egal.



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Die Barbie-Konsole

Dezember

Die Spielkonsole "Barbie-Traumjob" ist zwar schon seit ein paar Monaten im Handel, doch wir müssen gestehen – wir haben das Handheld-Kleinod erst jetzt im Supermarkt entdeckt. Der deutsche Hersteller Oregon Scientific, sonst auf Lerncomputer und Outdoor-Elektronik spezialisiert, war so freundlich, uns ein Testmuster des Barbie-Handhelds zu schicken. Nach dem – garantiert kinderfreundlichen – Kampf mit der störrischen Blisterverpackung, kannte der monochrome Spielspaßrausch keine Grenzen: Wir erfüllten uns all die Berufswünsche, mit denen es im echten Leben nie geklappt hat – Pferdewirtin, Lehrerin, Einkunstläuferin, Ärztin, Köchin, Tierschützerin und Rockstar. Von sagenhaften drei Lautstärke- und Kontraststufen befeuert, lotsen wir Pferdchen zu Karotten, heilen Patienten, jammen im Takt oder erkennen Eiskunstlauf-Kapriolen. Der Spieletester in uns stellt fest: Der Umfang stimmt, Spielbarkeit und Steuerung hingegen bleiben auf der Strecke.

Barbie™ Traumjob
Spielekonsole
Barbie
Pferdewirtin
Lernen macht Spaß
Tolle Berufe führen durch lustige Lernwelten...
5+

Clevere PR-Ideen von Nintendo

November & Dezember

Der Einfall, uns zur Erinnerung an die gute alte Zeit einen "Twix"-Schokoriegel mit dem 80er-Jahre-Namen "Raider" (Achtung, liebe Kinder, hier kommt der original Werbespruch: "Aus Raider wird jetzt Twix, sonst ändert sich nix!") zu schicken, war schon mal nett – quasi als Einstimmung auf die 8- und 16-Bit-Hommage "New Super Mario Bros. Wii". Kurz vor der Veröffentlichung der neuesten "Zelda"-Episode "Spirit Tracks" setzte Nintendos PR-Agentur noch einen drauf: Im Briefumschlag steckte ein Zugticket von 'Hauptbahnhof' nach 'Hyrule' – ganz im Stil eines Fahrscheins der Deutschen Bahn. Wir freuten uns: Ab dem 11. Dezember dürfen wir am Gleis 'Spirits Tracks' in die erste Klasse steigen. Bleibt die Frage, woher wir 39,99 Rubine nehmen sollen – so viel kostet die Reise nach Hyrule nämlich...

The Legend of Zelda Express
Fahrkarte NORMALPREIS
1 Erwachsener
Gültigkeit: ab 11. Dezember 2009
VON Hauptbahnhof
-> NACH -> Hyrule
Gleis: Spirit Tracks
Preis in ***39.99
MWST D: ***33.60 19.0% = ***6.39
BARZAHLUNG
60528 11.12.09


569423673
5964781-34





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Videospiel-Wissen, das niemand braucht: Shinji Mikami, Entwicklergröße und Pionier des Videospiel-Horrors, leidet unter Flugangst. Weil der "Resident Evil"-Erfinder, der jetzt bei Platinum Games arbeitet, den Inselstaat Japan daher nur selten verlässt, sind Mikami-Auftritte auf Messen bzw. Interviews mit dem Meister seit Jahren Mangelware.

Hilfe, ein Disketten-Laufwerk

19. November

Wie digital lebst Du? "Was für eine blöde Frage!" denken wir, während ein RSS-Reader unsere Weblog-Abos aktualisiert, wir angesichts der letzten Podcast-Zugriffe auf unsere Community stolz sind und schon über neue Mash-ups auf maniac.de brüten. Doch halt, anscheinend sind wir schon mittendrin in der Welt des Web 2.0! Und Microsoft will vermeintlich daran teilhaben. In unser Haus flatterte ein Päckchen, worin ein USB-Diskettenlaufwerk samt Diskette mit der Beschriftung "Erinnerst Du Dich noch an mich?" schlummerte. Auf dem ausgedienten Speichermedium befand sich ein Word-Dokument mit obiger Frage. Angeblich zieht die angehende Journalistin Clara (Bild rechts) durch das Land, um die digital lebende Gesellschaft kennenzulernen und interviewt hierzu Szene-Promis. Doch tatsächlich ist das bloß virales Marketing vom Feinsten, um das Betriebssystem Windows 7 zu promoten – und Clara eine Schauspielerin. Aufatmen in der Redaktion, fast hätten wir unsere analogen Schreibtische für Clara aufgeräumt.





GOLDKEHLCHEN

Wii-Sänger starten mit "U-Sing" die perfekte Karaoke-Party. Und Mindscape lädt mit folgenden Preisen dazu ein:

1x Nintendo Wii-Konsole inklusive "U-Sing" und USB-Mikrofon
4x "U-Sing" für Wii inklusive USB-Mikrofon

Stimmgewaltige Zocker beantworten folgende Frage:

Wie heißt die aktuelle Single, mit der Popstar Lady Gaga in "U-Sing" vertreten ist?
A: Ah, Ah
B: Eh, Eh
C: Geh, geh

Stichwort: Karaoke



BAND POWER

Ob Pop, Rock oder Elektro – Activision hat nicht nur die richtigen Spiele, sondern auch die passende Hardware. Macht Euch bereit für Star-Power!

1x "Band Hero" Super-Bundle inkl. Schlagzeug-Controller, Gitarren-Controller und Software (360)
1x "DJ Hero Bundle" inkl. DJ-Controller und Software (PS3)
1x "Guitar Hero 5" Bundle (360) inkl. Gitarren-Controller und Software

Musikalische Maniacs wissen Folgendes:

Wer ist in "Guitar Hero 5" ein spielbarer Charakter?
A: Elvis Presley
B: Kurt Cobain
C: Schäfer-Heinrich

Stichwort: Instrument — Wichtig: Bitte gebt Euer Wunschbundle an.



SING MAL WIEDER

Die Mutter der Singspiele verwöhnt Euch dreifach: In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir drei "SingStar"-Pakete inklusive der hochwertigen Wireless-Mikrofone.

1x Band-Bundle (PS3): SingStar Take That, SingStar ABBA, SingStar Queen inkl. zwei Wireless-Mikrofone
1x Party-Bundle (PS3): SingStar Made in Germany, SingStar Mallorca Party, SingStar Motown inkl. zwei Wireless-Mikrofone
1x Pop-Bundle (PS3): SingStar Chartbreaker, SingStar Pop Edition, SingStar Vol. 2, SingStar Vol. 3 inkl. zwei Wireless-Mikrofone

Beantwortet folgende Gewinnspielfrage:

Wer ist ehemaliges Mitglied der britischen Popband Take That?
A: Elton John
B: Robbie Williams
C: Sid Vicious

Stichwort: Singstar



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Februar 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.


THE HOUSE OF THE DEAD
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11


22
23
24
25
26
27
28
29


40
41
42
43
44
45
46
47
48









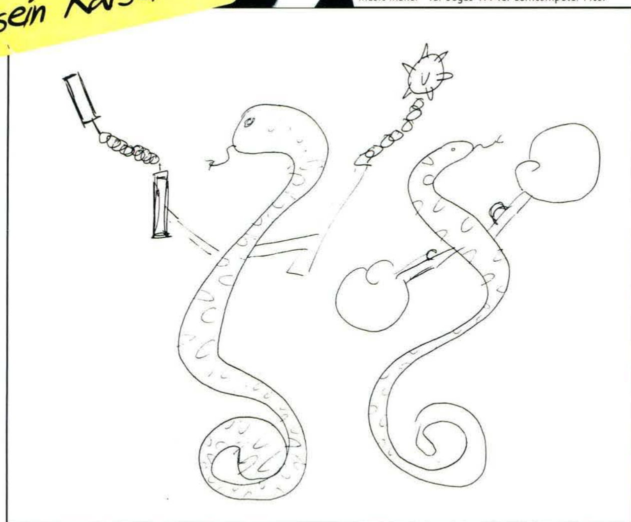
01» Demon's Crest (SNES)
02» Splatterhouse 3 (MD)
03» Slaughter Sport (MD)
04» Biohazard Battle (MD)
05» Alien vs. Predator (SNES)
06» Splatterhouse 3 (MD)
07» Legend of the Mystical Ninja (SNES)
08» Slaughter Sport (MD)
09» Ghostbusters (MD)
10» AAAHH!!! Real Monsters (SNES)
11» Splatterhouse 2 (MD)
12» Altered Beast (MD)
13» Halloween (VCS)
14» Texas Chainsaw Massacre (VCS)
15» Friday the 13th (C64)
16» King of Monsters (Arcade)
17» The Death and Return of Superman (SNES)
18» Mizuki Shigeru no Youkai (SNES)
19» Splatterhouse 2 (MD)
20» Gegege no Kitarou: Fukkatsu (SNES)
21» Demon's Crest (SNES)
22» Mystic Defender (MD)
23» AAAHH!!! Real Monsters (SNES)
24» Mega Man 7 (SNES)
25» Gegege no Kitarou: Fukkatsu (SNES)
26» Demon's Crest (SNES)
27» Splatterhouse 3 (MD)
28» Splatterhouse 3 (MD)
29» Zombies Ate My Neighbors (MD)
30» Mega Man 4 (NES)
31» Altered Beast (MD)
32» Legend of the Mystical Ninja (SNES)
33» Splatterhouse 3 (MD)
34» Altered Beast (MD)
35» Alien Soldier (MD)
36» Splatterhouse 2 (MD)
37» Alien 3 (SNES)
38» Splatterhouse 3 (MD)
39» Alien 3 (SNES)
40» AAAHH!!! Real Monsters (SNES)
41» Altered Beast (MD)
42» Earnest Evans (MD)
43» Dracula: Crazy Vampire (NES)
44» Demon's Crest (SNES)
45» Mystic Defender (MD)
46» Slaughter Sport (MD)
47» Resident Evil Gaiden (GBA)
48» Splatterhouse 2 (MD)
49» Super Mario World (SNES)
50» Ghostbusters (MD)
51» Decap Attack (MD)
52» Legend of the Mystical Ninja (SNES)
53» Frankenstein (NES)
54» Splatterhouse 2 (MD)



Dem Schmid sein Rätsel



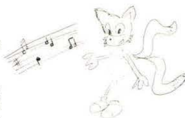
* Meine Musterlösung des letzten Monats ist "Tales of Symphonia", folgende kreative Antwort einiger Leser lassen wir aber auch gelten: "Tails and the Music Maker" für Segas 1994er Lerncomputer Pico.



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 26. Januar eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie immer im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen – gebt also bitte Euer Wunschsystem an.



Lösung Ausgabe 01/10:
Tales of Symphonia *

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **03/10** erscheint am Freitag, den **29. Januar 2010**

- **Final Fantasy XIII**
- **BioShock 2 im Test**
- **Prince of Persia-Vorschau**
- **Heavy Rain**



Außerdem » Red Steel 2, Dante's Inferno, Mass Effect 2, Aliens vs. Predator, Army of Two 2, Assassin's Creed II: Download-Nachschub
Specials: Fans machen Spiele, Die Historie der Dragon-Ball-Games

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Christian Huberts (ch), Stephan Freundorfer (sf), Joachim Hesse (jo), Boris Kretzinger (bk), Sebastian Erfurth (se), Daniel Hecht (dh), Alfred Bigler

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 41
NACHBESTELLUNG
www.maniac.de oder Seite 47

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: © Capcom, Konami, Namco
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Capcom	2. US
DTP	3. US
Gamestore	57
Sega	4. US
Video Game Source	63

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.